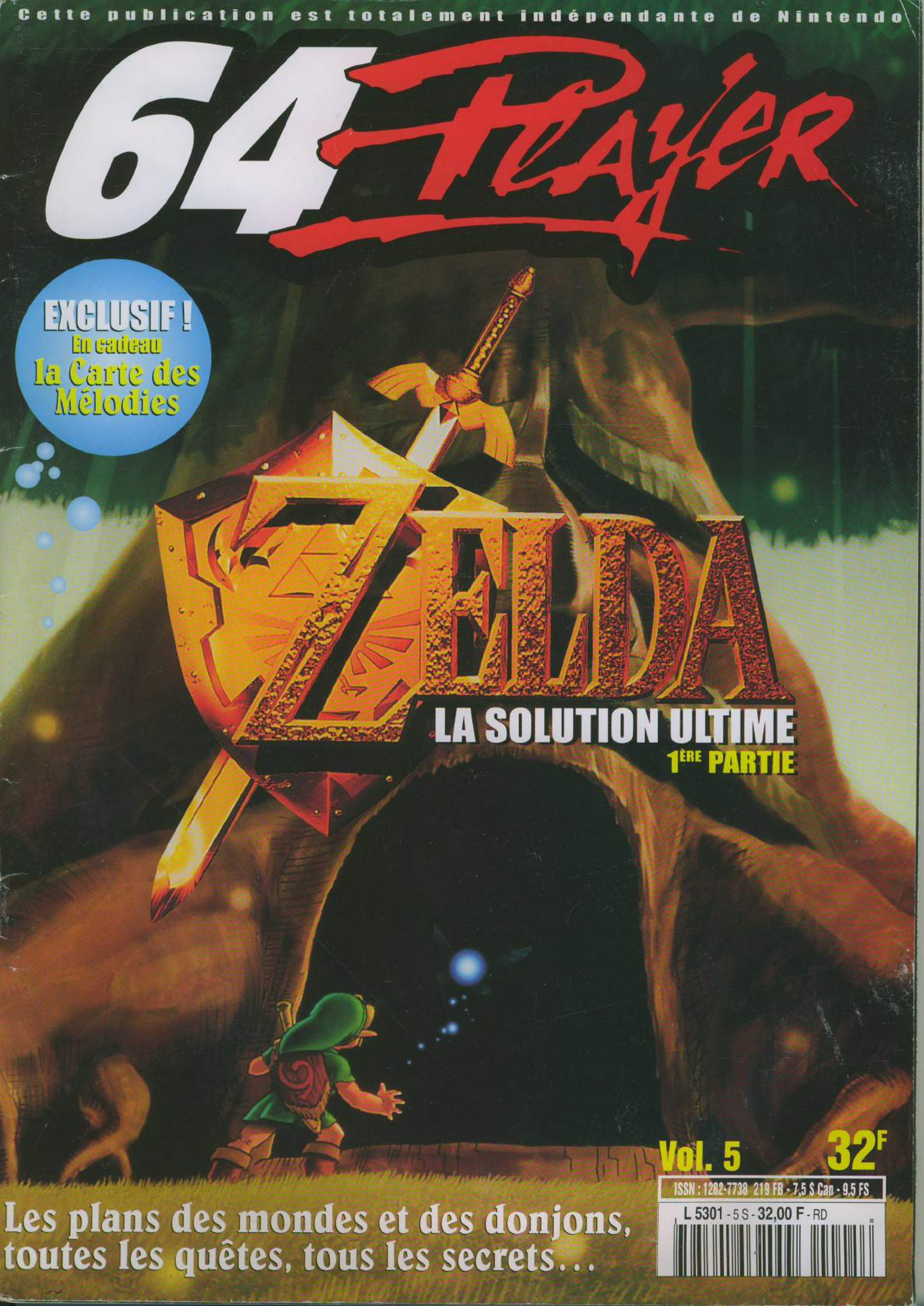


Cette publication est totalement indépendante de Nintendo
64 Player
EXCLUSIF !
En cadeau
la Carte des Mélodies
ZELDA
LA SOLUTION ULTIME
1ÈRE PARTIE
Vol. 5
32F
ISSN : 1282-7738 219 FB - 7,5 $ Can - 9,5 FS
L 5301 - 5 S - 32,00 F - RD
Les plans des mondes et des donjons,
toutes les quêtes, tous les secrets...

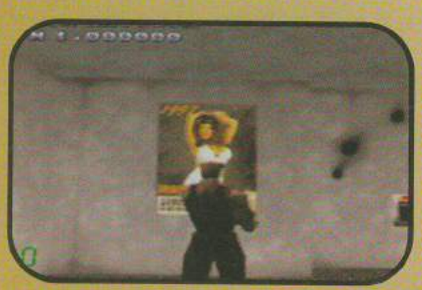
ZELDA EST DE RETOUR.

Oyé oyé braves chevaliers : harnachez votre destrier,
briquez votre armure et aiguisez votre épée,
Zelda arrive dans vos chaumières. Il a mis deux ans
pour revenir, vous mettrez deux ans pour
vous en remettre.



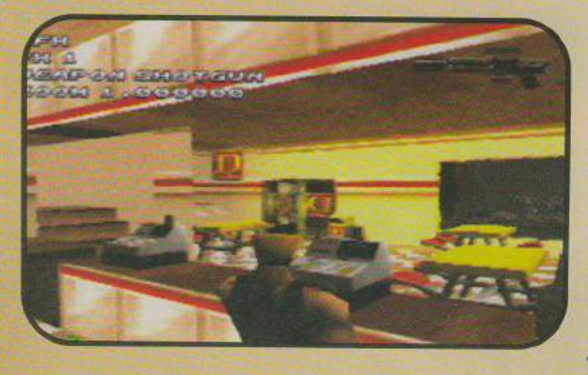
DUKE NUKEM ZERO HOUR

En attendant de pouvoir coller Lara contre un mur, Duke Nukem, le héros de jeu vidéo le plus macho de tous les temps, revient sur Nintendo 64. Il va y avoir du sang...





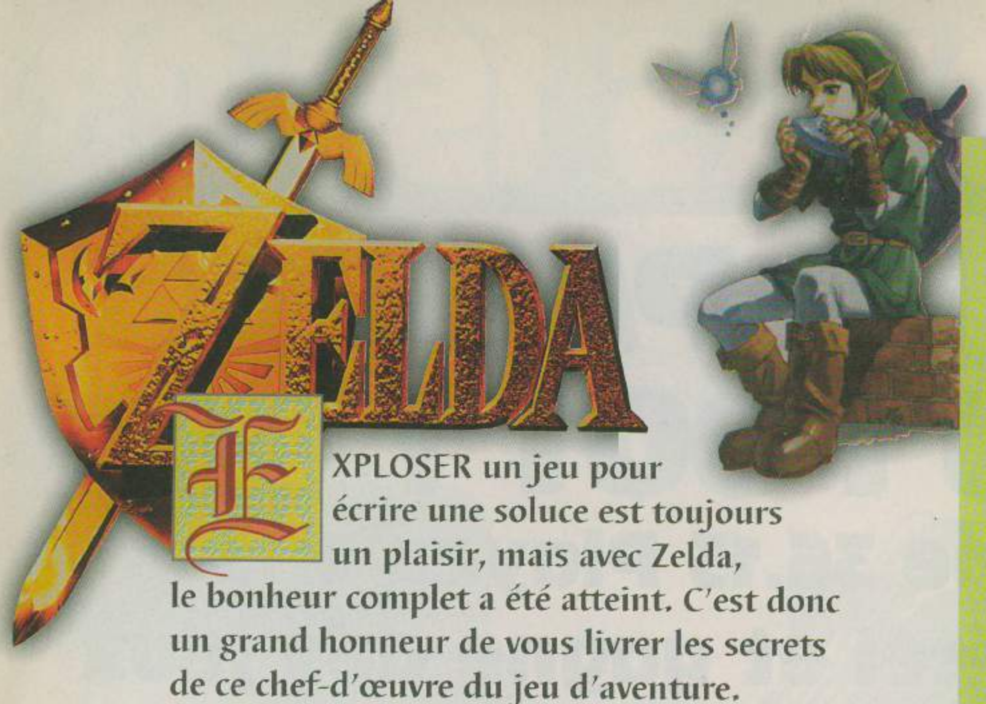
Cette nouvelle mouture s'apparente peu à « Duke Nukem 64 » (qui était, rappelons-le, un véritable Doom-like). Dorénavant, Duke aborde une vue à la Tomb Raider. Cependant, côté plate-forme, il est nettement moins galère. Si la version Play de Duke Time To Kill avait une once de ressemblance avec un jeu de plate-forme ce titre 64 semble bien miser avant tout sur l'action . La preview, que nous avons eu entre les mains n'était, hélas, pas particulièrement avancée mais les premiers essais paraissent concluants (c'est jouable). On retrouve avec plaisir l'esprit ravageur et bourrin qui



a fait le succès de la série. Pour l'humour, c'est encore trop tôt pour le dire, mais il y a fort à parier qu'il sera au rendez-vous. Bon, pour l'instant, on ne peut rien dire de plus, étant donné que l'on a vu un seul niveau, mais comptez sur nous pour faire le point rapidement sur ce nouveau Duke Nukem. Que les inconditionnels de la saga prennent leur mal en patience jusqu'à la sortie officielle, qui est prévue pour le mois de mars.

Éditeur : Gt interactive
Sortie France : mars





ZELDA

EXPLOSER un jeu pour écrire une soluce est toujours un plaisir, mais avec Zelda, le bonheur complet a été atteint. C'est donc un grand honneur de vous livrer les secrets de ce chef-d'œuvre du jeu d'aventure.

Les pages d'un seul magazine n'auraient pas été suffisantes pour concentrer le fruit de toutes nos nuits blanches. La soluce de Zelda a donc été construite en deux parties avec, dans ce premier numéro, le détail complet de la quête principale jusqu'au temple de la Forêt inclus, ainsi que toutes les sous-quêtes auxquelles Link participe pendant son aventure. Un beau programme en perspective...

Les pages de généralités qui suivent abordent déjà un grand nombre d'astuces. Et pour une fois, nous ne vous conseillerons pas de les lire maintenant, mais seulement d'y revenir quand vous cherchez une information précise... histoire de préserver votre plaisir à vous aussi !

Un dossier préparé par Clara Loft, illustré par Emmanuel Vegliona

Objets
La bourse de Link

Les rubis abondent dans Hyrule, mais Link ne peut pas en transporter une quantité illimitée sur lui. Au départ, il démarre l'aventure avec une bourse de 99 rubis. Pour obtenir celle de 200 et 500 rubis, il doit ramener respectivement 10 et 30 Skulltulas d'or à la maison des Skulltulas dans le village Cocorico.



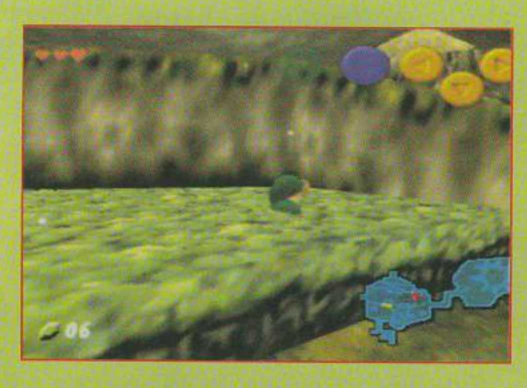
UN MONDE PLEIN D

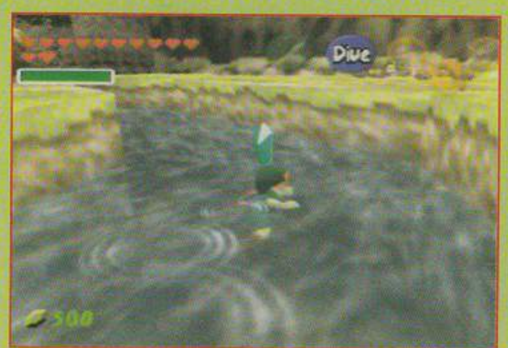
Le monde d'Hyrule regorge de ressources naturelles. En se baladant, Link trouve des rubis, des munitions, des cœurs de vie et d'autres objets encore, dans des quantités illimitées. Après avoir ramassé toutes les ressources d'un endroit, il suffit d'y retourner quelques instants plus tard pour retrouver la nature intacte. Les habitants d'Hyrule ramassent eux-mêmes beaucoup de ces objets pour les mettre en vitrine dans leurs magasins.



Tranchées avec un coup d'épée, les plantes sont un moyen efficace de se remplir les poches rapidement. Certaines repoussent instantanément.

Les massifs et les cours d'eau contiennent souvent des rubis.



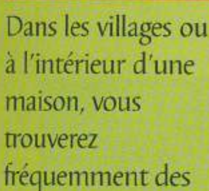


DE RESSOURCES

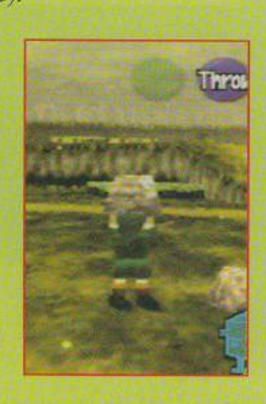








Dans les villages ou à l'intérieur d'une maison, vous trouverez fréquemment des jarres qu'il suffit de casser d'un coup d'épée pour récupérer leur contenu.
De taille plus importante, les caisses de bois doivent être cassées avec une roulade (touches Haut + bleue).



Pour casser des pierres, Link doit d'abord les soulever, puis les jeter. En se brisant, elles peuvent révéler des cœurs de vie ou des rubis.

Même le feuillage des arbres est riche en ressources. Ne sachant pas grimper au sommet des branches, Link peut réussir à faire tomber des objets avec une simple roulade contre le tronc (touches Haut + bleue). Certains arbres sont le repère privilégié des Skulltulas d'or.





Récompensé après un combat, Link obtient généralement de ses ennemis des munitions ou des cœurs de vie. Les grandes créatures étoilées de la plaine d'Hyrule sont particulièrement généreuses.





LES CARRÉS DE TERRE

En explorant le monde, Link découvre, à maintes reprises, des carrés de terre fraîchement retournée, mais il est loin de se douter de leur utilité...

•Les insectes

Les trous dans la terre cachent souvent des Skulltulas d'or. Pour les attirer, Link vide une bouteille d'insectes dans la terre et attend quelques secondes en espérant qu'une araignée apparaisse. Ces petits insectes bleus se trouvent soit dans les boutiques, soit sous des pierres ou dans des plantes (notamment dans les grottes secrètes). Pour les transporter, Link doit impérativement se munir d'une bouteille vide.

•Les haricots magiques

Quoi de plus naturel que de planter une graine dans la terre... Mais les graines qu'utilise Link sont des haricots au pouvoir magique. Au début, une jeune pousse apparaît, puis celle-ci mûrit et se transforme au fil des années. Quand Link adulte revient voir son potager, il découvre une plate-forme volante lui permettant de se déplacer beaucoup plus rapidement et parfois d'atteindre des endroits inexplorés. Le vendeur de haricots magiques se trouve à l'entrée du fleuve Zora et vous fournira le nombre exact de graines pour planter tous les carrés de terre du royaume. Malheureusement, ses prix grimpent à une allure vertigineuse.









•Insecte ou haricot ?

Les carrés de terre donnent systématiquement des plates-formes volantes, mais tous ne cachent pas de Skulltulas d'or, ce qui oblige Link à faire des essais. Heureusement, les insectes ne manquent pas dans le monde d'Hyrule. L'ordre dans lequel vous déposez une graine ou un insecte n'a pas d'importance. Vous pouvez lâcher des insectes et trouver une araignée, même si une jeune pousse est déjà apparue. En revanche, quand le carré de terre se transforme en plate-forme volante, il est trop tard.

LES FONTAINES DES FÉES

Navi n'est pas la seule fée capable d'aider Link. En explorant le monde, vous trouverez d'autres précieuses alliées.

Les Fontaines des fées

Souvent cachées au fond d'une grotte, les Fontaines sont les endroits les plus paisibles d'Hyrule. En entrant dans le bassin, Link est soigné de toutes ses blessures. Mais il y a beaucoup plus intéressant : muni d'une bouteille vide, vous pouvez capturer une fée et l'emmener avec vous. Si Link meurt au cours d'un combat, la fée sort automatiquement pour le ranimer (vous n'avez pas besoin d'équiper la bouteille sur les touches C). Dans les donjons, cela vous évite non seulement de recommencer un combat déjà bien avancé, mais aussi d'avoir à reparcourir toute la carte depuis l'entrée.







Les Fontaines royales

Les fées des Fontaines royales sont les plus puissantes d'Hyrule, car elles fournissent à Link des pouvoirs magiques permanents. Pour les appeler une fois au sein de leur repère, il suffit de jouer la Berceuse de Zelda. Au total, vous en trouverez six, mais seulement trois sont accessibles dans la première partie du jeu.





Au sommet du Mont du Péril



Pouvoir reçu :
Attaque Cyclone

Au château d'Hyrule



Pouvoir reçu :
Feu de Din

À la Fontaine Zora



Pouvoir reçu :
Vent de Farore

LES VACHES

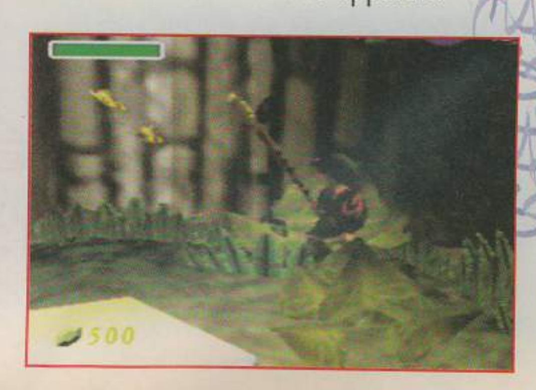
Toutes les vaches du royaume ont été élevées au Ranch Lon Lon et se souviennent de la chanson d'Epona. Si vous jouez cet air en leur présence, elles vous autoriseront à prendre du lait. Pour cela, vous devez, bien entendu, disposer d'une bouteille vide.





LES PAPILLONS

Vivant à l'air libre ou au fond des grottes secrètes d'Hyrule, les papillons ne sont pas là innocemment. Quand l'un d'eux se pose sur un bâton Mojo, il se transforme en fée rose comme celles que Link trouve dans les Fontaines. Si vous possédez une bouteille vide, vous pourrez donc la capturer. Mais les papillons ne se posent pas facilement. Pour augmenter vos chances de les attirer, marchez tout doucement vers eux et surveillez bien ce qui se passe. Quand ils se posent, c'est assez subtil, vous avez plus de chance de repérer la fée au moment où elle apparaît.





Les Statues avec un œil

Link trouve ces drôles de statues en grande quantité dans le monde d'Hyrule, mais Navi lui fournit peu d'explications, car elle-même ne connaît pas leur utilité.

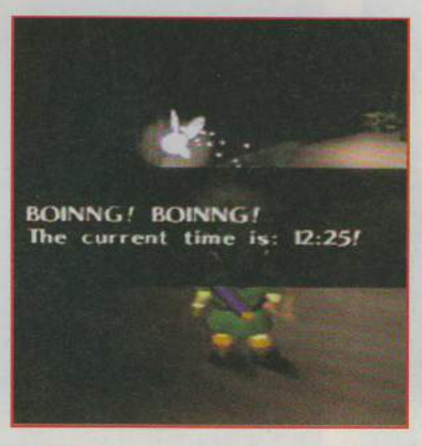
Des infos

Quand Link interroge les statues en portant le Masque de Vérité, il réussit à lire les messages secrets qu'elles contiennent. Pour la plupart, il s'agit de ragots, mais parfois le message peut être d'une grande utilité (aide de jeu pour des énigmes et des passages secrets). Le Masque de Vérité se récupère à la Boutique aux masques joyeux du marché d'Hyrule, mais seulement après avoir rempli quelques conditions...



Horloge parlante

En donnant un coup d'épée dans la statue, Link obtient l'heure à la minute précise. C'est amusant, mais ça ne sert à rien !



Les fées



Décidément, ces statues sont étonnantes.
En jouant un air d'Ocarina, Link fait apparaître une fée rose comme celles qu'ils trouvent dans les Fontaines. Avec une bouteille vide, il peut donc la capturer. La Berceuse de Zelda est l'une des chansons les plus appréciées par les statues.



La Pierre de Souffrance

EN ÉLIMINANT vingt Skulltulas d'or, Link obtient la Pierre de Souffrance dans la maison des Skulltulas, au village Cocorico. Une fois cet objet magique dans votre inventaire, le paddle se met à vibrer dès que Link approche d'une grotte secrète. Seuls les joueurs possédant le kit vibration Nintendo pourront donc profiter des pouvoirs de la Pierre de Souffrance. Quelle injustice ! Mais rassurez-vous, les grottes en question ne contiennent rien d'indispensable pour terminer le jeu. En outre, il est parfois possible de les repérer en tendant l'oreille (le « Meuh » d'une vache par exemple). Quant aux autres passages secrets, la plupart sont signalés par des gros rochers, des murs à la texture douteuse ou des cercles de petites pierres.





Rien ne semble signaler la présence d'une grotte secrète. Pourtant, en passant à cet endroit, le paddle se met à vibrer.



Link dépose une bombe ou joue un air d'Ocarina approprié et découvre effectivement l'entrée d'une grotte.

Des habitants du village Cocorico sont tombés sous une terrible malédiction. Transformés en araignées, ils supplient Link de les aider en retrouvant les 100 Skulltulas d'or éparpillées dans le monde. C'est la sous-quête la plus longue et la plus difficile du jeu.

LES SKULLT

LES CADEAUX

Trouver les 100 Skulltulas d'or du jeu demande beaucoup d'énergie. C'est une façon détournée et amusante de réaliser un « score ». Néanmoins, sachez que seules les 30 premières sont vraiment intéressantes, compte tenu des cadeaux qu'elles procurent. Pour obtenir ces récompenses, allez régulièrement dans la maison des Skulltulas au village Cocorico.

Cadeaux	Nombre de Skulltulas d'or trouvées
Bourse d'adulte	10
Pierre de Souffrance	20
Bourse géante	30
Missiles	40
Fragment de cœur	50
Rubis d'or (200)	100



Pour éliminer les Skulltulas

N'importe quelle arme peut venir à bout d'une Skulltula d'or. En mourant, celle-ci laisse derrière elle un symbole en forme de tête de mort qu'il suffit de ramasser pour valider votre prise. Si le symbole est inaccessible, il vous faut une arme de jet appropriée pour le récupérer (boomerang, grappin...). Tant que vous ne possédez pas l'arme nécessaire, ne perdez pas de temps à viser les araignées en hauteur.





TOTAL SKULLTULAS DANS LA NATURE 56			
Forêt Kokiri 3			
Derrière la cabane des Frères-je-sais-tout	●		●*
Derrière la cabane des Jumelles		●	●
Dans le carré de terre près de la Boutique Kokiri	●		
Plaine d'Hyrule 2			
Près du pont-levis du château d'Hyrule	●		
Dans le cercle de pierres à l'entrée de la vallée de Gerudo	●		
Château d'Hyrule 4			
Dans une caisse du poste de garde, à l'entrée du marché d'Hyrule	●		
Dans la grotte secrète ouverte avec le Chant des Tempêtes	●		
Dans l'arbre à l'entrée du chemin menant au château	●		
Derrière une voûte en brique quand le château tombe aux mains de Ganondorf		●	
Ranch Lon Lon 4			
Dans un arbre près de l'enclos des chevaux	●		
Derrière la petite cabane de l'enclos des chevaux	●		●
Sur un mur de l'enceinte du Ranch	●		●
Sur les volets de l'une des fenêtres de Talon	●		●
Village Cocorico 6			
Dans l'arbre à l'entrée du village	●		●
Derrière la maison des Skulltulas	●		●
Sur des briques du stand de tir en construction	●		●
Derrière la maison du petit garçon du cimetière	●		●
Sur l'échelle au sommet de la tour de Cocorico	●		●
Sur le toit de la maison d'Impa		●	●
Cimetière 2			
Sur la paroi droite du cimetière	●		●
Le carré de terre près de la tombe d'Igor	●		
Bois Perdus 4			
Le carré de terre près du raccourci vers la plaine d'Hyrule	●		
Sur la corniche près de la grotte secrète des laitues (atteignable uniquement avec une plate-forme volante)		●	●
Le carré de terre près de la grotte secrète des laitues	●		
Sur la paroi de droite au bout du labyrinthe du Bosquet Sacré		●	●
Mont du Péril 4			
Dans la première grotte secrète	●	●	
Sur la terrasse surplombant la Caverne Dodongo (cassez le gros rocher avec un marteau)		●	●
Après les chutes de pierres sur le chemin du sommet		●	●
Le carré de terre à l'entrée de la caverne de Dodongo	●		
Village Goron 2			
Dans une caisse de la salle au trésor	●		
Derrière la pierre, sur la plate-forme suspendue		●	●

LTULAS D'OR

Fleuve Zora **4**			
Sur l'échelle, près de la cascade	●		●
Dans l'arbre, à l'entrée de la rivière	●		
Près de la grotte secrète, au milieu de la rivière		●	●
Sur la paroi de gauche, après la passerelle de bois		●	●
Domaine Zora **1**			
En haut de la cascade quand le domaine est gelé		●	●
Fontaine Zora **3**			
Dans un arbre, à l'entrée de la Fontaine royale	●		
Sur la paroi, près de l'arbre mort	●		●
Sous le gros rocher, à l'entrée de la Fontaine royale		●	●
Lac Hylia **5**			
Sur l'île des deux petits pylônes	●		●
Dans une caisse, au fond de la piscine du laboratoire		●	
Sur les murs, à l'extérieur du laboratoire	●		●
Sur l'île de l'arbre mort		●	●
Le carré de terre, derrière le laboratoire	●		

Les emplacements des dernières Skulltulas d'or seront détaillés sur les plans dans la deuxième partie de la soluce (fin janvier), mais voici dans les grandes lignes quelques indices sur leurs cachettes.

Cratère du Mont du Péril **2**			
Un carré de terre	●		
Dans une caisse, à l'entrée du cratère	●		
Vallée Gerudo **4**			
Sur un mur, près du pont effondré	●		●
Près des charpentiers		●	●
Sous la voûte de pierre		●	●
Un carré de terre	●		
Forteresse Gerudo **2**			
Sur l'un des murs de la forteresse		●	●
Dans la zone du concours d'archers à cheval		●	●
Terres hantées **1**			
Sur la structure en pierre, près du guide fantôme		●	
Colosse du désert **3**			
Dans l'un des palmiers		●	●
Dans un endroit accessible uniquement avec une plate-forme volante		●	●
Un carré de terre	●		

* Exemple : l'araignée, que le jeune Link trouve derrière la cabane des Frères-je-sais-tout, n'est visible que de nuit.


Link enfant


Link adulte


Par temps de nuit

Les cachettes des Skulltulas

Les araignées vivent n'importe où, en intérieur comme en extérieur, mais certaines n'apparaissent que de nuit. De même, quand Link devient adulte, ils en découvrent de nouvelles dans des endroits déjà visités sept ans auparavant. Chercher les araignées revient donc à explorer le monde quatre fois : de nuit, de jour, en tant que Link jeune et Link adulte.



Les carrés de terre



Certaines araignées trouvent refuge dans les carrés de terre fraîchement retournée. Pour les attirer, Link vide une bouteille d'insectes dans la terre et attend quelques secondes, espérant qu'une araignée apparaisse. Ces petits insectes bleus se trouvent dans les boutiques, sous des pierres ou dans des plantes (notamment dans les grottes secrètes). Mais pour les acheter ou les attraper, vous devez impérativement vous munir d'une bouteille vide.





Les arbres



Avec une roulade contre le tronc d'un arbre (touches Haut + bleue), Link débusque parfois une araignée.

Un bruit caractéristique

Les Skulltulas émettent un bruit très particulier qui trahit leur présence. Prenez l'habitude de tendre l'oreille quand vous visitez un nouvel endroit.

TOTAL SKULLTULAS DANS LES DONJONS	**44**
Arbre Mojo	4
Caverne Dodongo	5
Grand Jabu-Jabu	4
Temple de la Forêt	5
Temple du Feu	5
Caverne de Glace	3
Temple de l'Eau	5
Puits	3
Temple de l'Ombre	5
Temple de l'Esprit	5

LES BOUTEILLES VIDES

Sans contenant, Link ne peut pas transporter les multiples objets qu'il trouve dans le Royaume d'Hyrule : insecte, lait, poisson, potion de magie, potion de vie, fée, esprit, flamme bleue...etc. Les bouteilles vides sont donc des biens d'une importance capitale, mais malheureusement ils sont rares et ne peuvent en aucun cas s'acheter dans une boutique. Au total, le jeu en comprend quatre :

Bouteille n°1 : Ranch Lon Lon

Après avoir rencontré la princesse Zelda, Link se rend au Ranch Lon Lon pour revoir ses amis. Talon lui propose de jouer au jeu « Cherche les Super Cocottes » et lui remet en récompense une bouteille de lait. Une fois vide, cette bouteille peut contenir n'importe quel autre objet (voir aussi Ranch Lon Lon).



Bouteille n°2 : village Cocorico

En chemin pour le Mont du Péril, Link traverse le village Cocorico et rencontre la femme aux cocottes. Allergique aux plumes, celle-ci lui demande de retrouver ses sept poules dispersées dans le village et de les ramener dans l'enclos. En lui rendant ainsi service, Link obtient une deuxième bouteille vide (voir aussi village Cocorico).



Bouteille n°3 : lac Hylia

Après avoir rencontré le roi Zora et gagné l'Écaille d'Argent, Link part au lac Hylia pour chercher un indice sur la disparition de la princesse Ruto. À la sortie de la caverne menant directement du Domaine Zora au lac, Link trouve au fond de l'eau une bouteille avec un message. Après avoir pris connaissance du message, le roi Zora laisse la bouteille vide à Link (voir également Domaine Zora).



Bouteille n°4 : marché d'Hyrule

Quand Link devient adulte, le poste de garde à l'entrée du marché se transforme en boutique d'esprits tenue par un homme étrange. Celui-ci est prêt à vous acheter deux catégories d'esprits. Les classiques qui abondent dans le cimetière Cocorico sont d'un faible intérêt, car ils ne rapportent que quelques rubis à Link.



En revanche, si vous ramenez 10 grands esprits à l'homme, il vous remettra la quatrième et dernière bouteille du jeu. Les grands esprits se trouvent tous dans la plaine d'Hyrule, mais ils sont très difficiles à attraper. Voici quelques conseils pour augmenter votre tableau de chasse :



Visitez la plaine d'Hyrule de fond en comble, car les esprits se trouvent à des endroits précis et n'apparaissent pas de façon aléatoire (un devant le château, un au nord-ouest de la plaine, deux au sud de la plaine dans les arbres, deux près de l'entrée vers Gerudo, un à droite de l'entrée vers Cocorico sous l'arche de terre, un près de l'entrée du Ranch, deux entre le Ranch et l'entrée vers Kokiri). Vous les verrez quand Link monte à cheval de jour comme de nuit.

Lancez Epona au petit galop puis épaulez votre arc avant même d'apercevoir l'esprit. Cela vous fera gagner beaucoup de temps au moment de viser.



Néanmoins, Epona devra régulièrement être remise dans le droit chemin. Pour un tir précis, il est également bon d'avoir établi auparavant un point de repère sur la destination des flèches par rapport à la main de Link ou le centre de l'arc.

Au bout de deux flèches, le grand esprit est battu. Malheur à ceux qui n'avait préparé de bouteille vide dans leur inventaire, car dans ce cas, tout est à refaire !





L'OCARINA

Sous ses airs d'instruments de musique classique, l'Ocarina est un objet magique puissant qui accompagnera Link tout au long de son aventure.

Quand utiliser l'Ocarina ?

Avec l'Ocarina des Fées et du Temps, Link apprendra au total douze mélodies différentes. Certaines, comme le chant de la Lumière ou le menuet des Bois, vous permettront de vous téléporter vers des endroits précis. Les autres mélodies sont souvent le moyen de résoudre des énigmes et d'avancer dans la quête principale : ouvrir une porte scellée, faire parler un personnage, etc. Pour savoir quand utiliser l'instrument, voici une petite astuce : si vous êtes coincé devant une énigme, ayez le réflexe de sortir votre Ocarina au moins une fois. Si vous entendez une courte musique avant même de jouer, c'est que l'Ocarina est bien l'objet à utiliser pour débloquer la situation. Reste à savoir quelle mélodie jouer, mais le choix se fait généralement en toute logique.

Le chant des Épouvantails

Non homologué dans les douze airs du jeu, le chant des Épouvantails est une mélodie de votre propre composition. Link la joue aux deux épouvantails du lac Hylia puis la note dans un coin (...sur la carte à détacher de ce magazine) pour s'en souvenir plus tard. Quand il revient une fois adulte, il ne trouve plus qu'un seul épouvantail près du lac, mais celui-ci est ravi d'entendre à nouveau la mélodie. L'épouvantail lui apprend que son ami Pierre se balade quelque part dans le royaume et peut être d'une aide très précieuse. Désormais, avec le chant, Link peut faire apparaître Pierre à certains endroits et utiliser son grappin pour se hisser à côté de lui. Ceci est pratique dans plusieurs situations : soit pour vous créer des raccourcis (ex : atteindre une plate-forme élevée sans faire tout le tour par l'escalier), soit pour accéder à des passages tout simplement inaccessibles (ex: plate-forme élevée sans escalier, ou plate-forme trop éloignée)... Repérer les endroits où Pierre peut être appelé n'est pas toujours évident, mais Navi vous les signalera en changeant de couleur (verte).





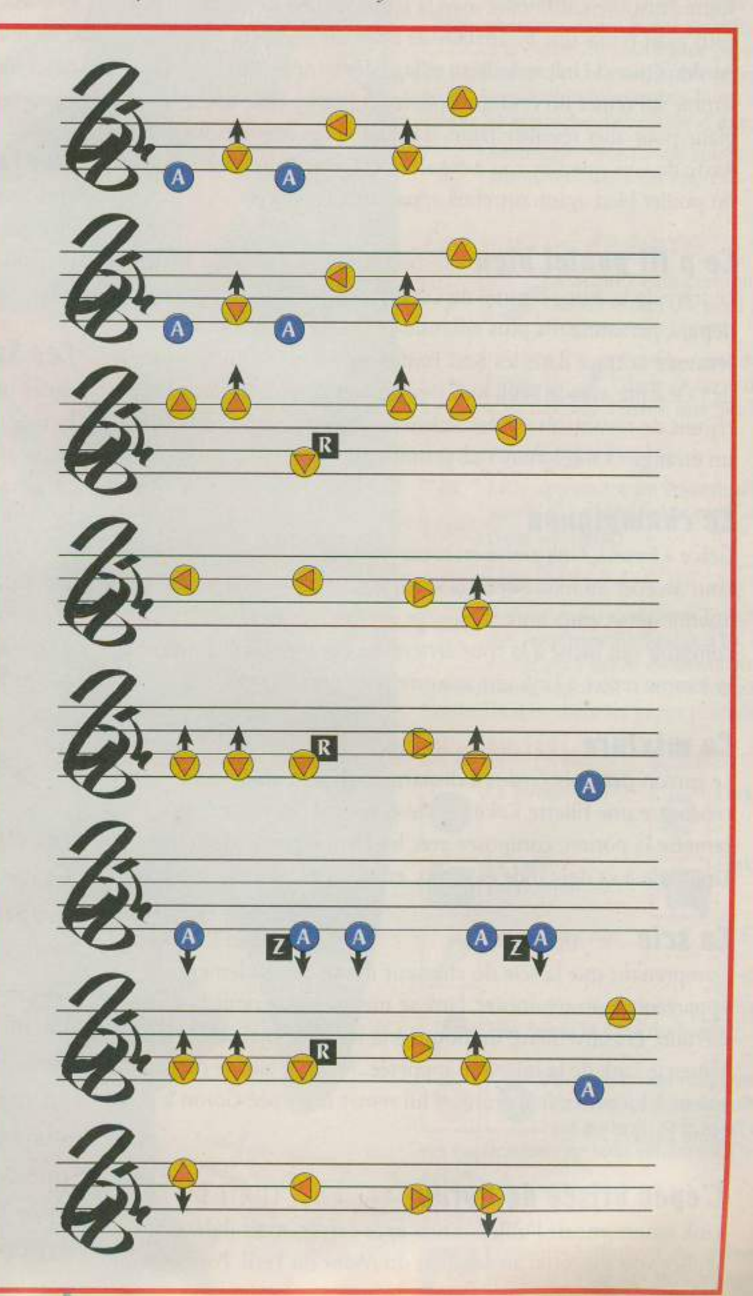


Le chant des Tempêtes

Link apprend cet air quand il est adulte au moulin du village Cocorico. Le chant des Tempêtes vous ouvrira la porte de nombreuses grottes secrètes, là où des bombes n'ont aucun effet. Mais bien souvent, il vous faut la Pierre de Souffrance pour repérer l'endroit où jouer. Il arrive également que Navi devienne verte sans raison apparente et que, dans ces cas-là, elle vous indique la présence d'une amie à elle. Jouez le chant des Tempêtes et vous pourrez faire apparaître une fée qui vous soignera.

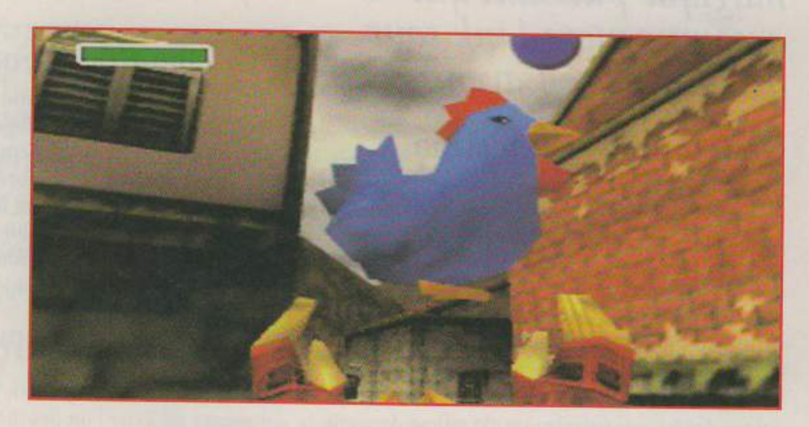
Êtes-vous un virtuose dans l'âme ?

Si le cœur vous en dit, vous pouvez essayer de jouer l'un des thèmes musicaux du jeu avec la partition suivante. Pour reproduire fidèlement la mélodie, respectez les flèches noires qui indiquent comment utiliser le pavé directionnel (Haut ou Bas). À vous de jouer !



LE POULET BLEU

Jamais Link n'aurait pu imaginer qu'un simple petit poulet bleu le mènerait si loin. Pourtant, en acceptant l'œuf au village Cocorico, il s'apprête à suivre l'une des sous-quêtes les plus longues et les plus amusantes de son aventure. Voici chacune des étapes !



L'œuf - la femme aux poules — VILLAGE COCORICO

Toute l'histoire commence avec la jeune femme de Cocorico qui vous avait remis une bouteille vide en échange de ses sept poules. Quand Link revient au village des années plus tard, la femme lui remet un œuf. Le lendemain matin, Link utilise le coq blanc pour aller réveiller Talon, dans l'une des maisons voisines. Ravie de voir que son coq a été utile, la jeune femme offre à Link un poulet bleu ayant autrefois appartenu à son frère.

Le p'tit poulet bleu - le frère — BOIS PERDUS

Le frère de la jeune femme de Cocorico a quitté le village et depuis, personne n'a plus entendu parler de lui. Mais Link retrouve sa trace dans les Bois Perdus, à l'endroit où il avait joué de l'Ocarina avec le Skull Kid. Déprimé et fatigué, le garçon se réjouit de revoir son poulet fétiche et demande à Link de livrer un étrange champignon à sa grand-mère.

Le champignon - la sorcière — VILLAGE COCORICO

Grâce à Epona, Link arrive en toute urgence au village Cocorico. Pour accéder au magasin de la sorcière, il entre chez le premier apothicaire et emprunte le passage, au fond à gauche du comptoir qui mène à la cour arrière. En échange du champignon, la femme remet à Link une mixture pour guérir le garçon.

La mixture - la fillette Kokiri — BOIS PERDUS

Le garçon des Bois Perdus a disparu, mais à sa place, Link rencontre une fillette Kokiri. Celle-ci insiste pour que Link lui remette la potion, composée avec les champignons de la forêt. Link cède à sa demande et reçoit, en échange, une étrange scie.

La scie - le menuisier — VALLÉE GERUDO

Comprenant que la scie du chasseur devait probablement appartenir à un menuisier, Link se met en route pour la vallée Gerudo. Effectivement, un homme là-bas reconnaît la lame et remercie Link de la lui avoir apportée. N'ayant pas de cadeau de valeur à lui offrir, le menuisier lui remet une épée Goron à la lame brisée.

L'épée brisée de Goron - Biggoron — MONT DU PÉRIL

Link ignore encore l'utilité d'une épée cassée, mais il décide d'aller voir Biggoron au sommet du Mont du Péril. Pour réparer la lame, le Goron géant a besoin de quelques larmes du roi Zora et, en conséquence, donne à Link une ordonnance spéciale.

L'ordonnance - le roi Zora — DOMAINE ZORA

Une fois au domaine Zora, Link remet l'ordonnance au roi, mais il ne réussit pas à obtenir les fameuses larmes. Devant l'air désespéré de Link, le roi lui donne en échange un crapaud à apporter au savant du lac Hylia.

Le crapaud - le savant — LAC HYLIA

Link remet le crapaud au vieil homme du laboratoire pour qu'il en extrait les larmes. Obtenant enfin son flacon, Link se précipite à nouveau au Mont du Péril avant que son étrange recette ne devienne périmée.

Les Super Gouttes - Biggoron — MONT DU PÉRIL

Après une course effrénée contre la montre, Link apporte les larmes au Goron qui les utilise immédiatement pour retrouver la vue. La réparation de la lame peut commencer, mais elle prendra un peu de temps. Le Goron remet à Link un certificat et lui demande de repasser quelques jours plus tard.

Le certificat - Biggoron — MONT DU PÉRIL

D'habitude, Link est patient, mais au bout de trois jours, il cède à l'envie de retourner voir le Goron. Celui-ci a bien avancé et a même réussi à réparer la lame en un temps record.

L'épée de Biggoron

Les efforts de Link sont largement récompensés. Grâce à un simple petit poulet bleu, il se retrouve propriétaire d'une lame légendaire, plus grande et deux fois plus puissante que son épée. Le poids de l'arme ne lui permet pas d'utiliser un bouclier en même temps, mais Link sait que cette épée lui sera très utile au cours de son aventure.





LÉGENDE DES PLANS

Les plans en 3D décrivent les contrées du royaume d'Hyrule en détail. Voici quelques indications pour vous repérer dans les annotations...

La quête principale

I Quand vous visitez un nouvel endroit, les chiffres vous indiquent tout ce que Link doit impérativement réaliser pour avancer dans la quête principale.

I Attention, les chiffres et les textes écrits en bleu concerne la quête de Link une fois adulte. Ne les lisez qu'en temps voulu !

Les endroits secrets

Link a besoin d'une bombe pour ouvrir l'entrée de la grotte secrète.

En jouant le Chant des Tempêtes à cet endroit, Link dégagera l'entrée de la grotte secrète.

Rien dans le décor ne semble signaler la présence d'une grotte secrète. Mais grâce à la Pierre de Souffrance (obtenue contre 20 Skulltulas d'or et compatible uniquement avec le kit de vibration Nintendo), le paddle se met à vibrer à l'approche de l'entrée d'une grotte.

Seule une plate-forme volante peut emmener Link à cet endroit.

Les carrés de terre

Marque l'emplacement des carrés de terre où Link peut planter des haricots magiques.

En déposant des insectes dans ce carré de terre, Link attire une Skulltula d'or.

Les épouvantails

Faire apparaître un épouvantail ici peut aider Link d'une façon ou d'une autre (voir Lac Hylia).

Les Skulltulas d'or

Les araignées désignent l'emplacement des fameuses Skulltulas d'or. Pour en savoir plus sur le moment où elles apparaissent, reportez-vous au tableau des Skulltulas d'or dans les pages précédentes.

Les donjons

La boussole

La carte du donjon

Les petites clés

La clé d'or. Il n'y en a qu'une par donjon. Elle ouvre la salle du boss.

Un petit rond rouge vous indique des explications concernant cet endroit. Si le rond est bleu, ces explications ne sont valables qu'une fois Link adulte.

L'âge de Link

Link enfant

Link adolescent

Divers

A Les lettres indiquent des quêtes secondaires ou des personnages à rencontrer.

LA FORÊT KOKIRI



Objectifs

I PARLER À SARIA

II TROUVER L'ÉPÉE DES KOKIRIS

III ACHETER LE BOUCLIER MOJO

La légende des plans se trouve en page 33

L'aventure démarre au cœur du village Kokiri où habitent Link et les siens. Le Très Vénérable Arbre Mojo, gardien de la forêt, envoie la fée Navi réveiller le jeune héros pour lui confier une mission de la plus haute importance. Finies les grasses mat' !



I Saria



Saria attend Link en bas de sa hutte. Cette jolie Kokiri est une alliée en or pour avancer dans la quête. Revenez souvent la voir !

II L'épée des Kokiris

Un trou dans la roche amène Link dans une partie secrète de la forêt. En maintenant la touche Z enfoncée, vous apprendrez à faire des pas chassés pour repérer le terrain en toute sécurité. Laissez passer la boule puis suivez-la jusqu'au coffre.







Boutique

OBJETS	PRIX
Noix Mojo (10)	30
Noix Mojo (5)	15
Bâton Mojo	10
Bouclier Mojo	40
Graines Mojo (30)	30
Flèches (10)	20
Flèches (30)	60
Cœur de vie	10

Excepté pour le bouclier Mojo, ne dépensez pas inutilement votre argent dans ces objets que vous trouverez en grande quantité dans la forêt.

III Le bouclier Mojo

Ce bouclier est indispensable pour l'entrevue avec l'Arbre Mojo. Link n'a aucun mal à récupérer les 40 rubis nécessaires en fouillant le village Kokiri (voir généralités).



L'ARBRE MOJO

Muni d'une épée et d'un bouclier, Link est prêt à sauver l'Arbre Mojo de sa terrible malédiction. Le creux de l'Arbre mène au premier donjon de l'aventure, comportant cinq étages au total.



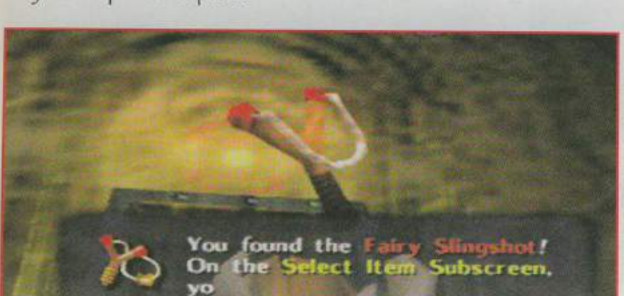
Ennemis

Les araignées géantes

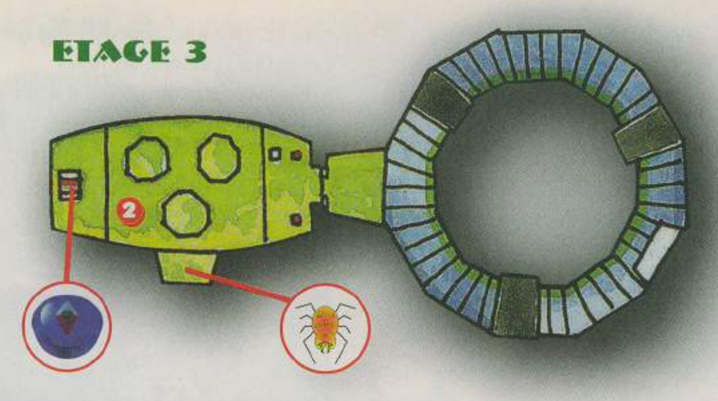
Le ventre est le point faible de ces araignées, mais ce n'est qu'en vous approchant doucement qu'elles se retourneront. Si vous souhaitez économiser des munitions de lance-pierres (Link trouve l'arme au deuxième étage), vous pouvez les attaquer à l'épée. N'hésitez pas à vous placer très près d'elles, puis bondissez pointe en avant dès que le ventre apparaît.

❶ Le lance-pierres des fées

Le coffre contient le lance-pierres indispensable pour avancer dans le donjon. Vous trouverez régulièrement des munitions sur les ennemis ou dans les plantes, mais veillez à ne pas les gaspiller inutilement. En attendant de disposer d'un sac plus grand, Link est limité à un maximum de trente graines Mojo. Pour viser, utilisez la touche Z (cibles proches) ou prenez comme point de repère le centre de la corde (cibles éloignées). En tirant sur l'échelle du mur d'en face, Link trouve le moyen de quitter la pièce.



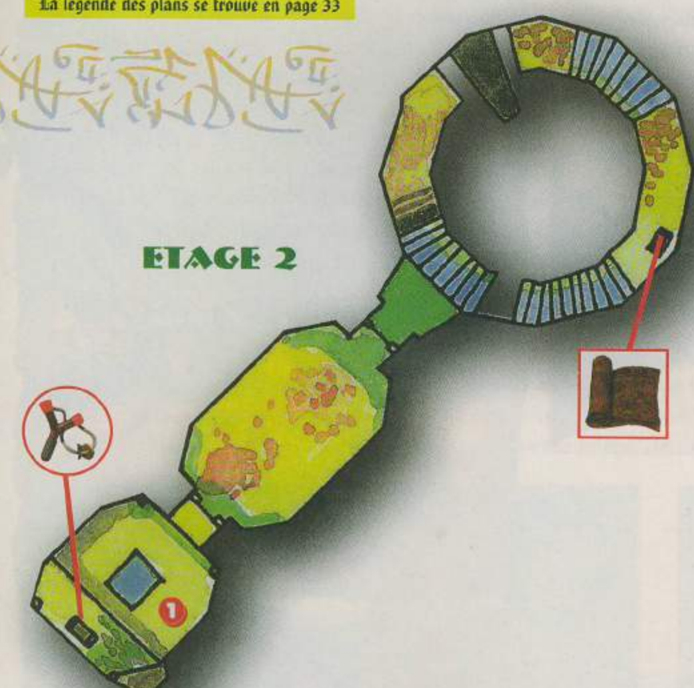

La légende des plans se trouve en page 33



❷ La torche

En se débarrassant des araignées grimpantes à l'aide du lance-pierres, Link escalade la vigne jusqu'au troisième étage. Après avoir récupéré la boussole au point 2, utilisez un bâton Mojo pour amener une flamme sur la torche éteinte... et les barreaux de la porte disparaîtront, comme par magie.









❸ Vers le sous-sol

Seul le poids de Link pourra venir à bout de la grande toile d'araignée, à l'entrée du donjon. Laissez-vous tomber du troisième étage en veillant à ne pas courir ou vous risquez de rater le centre de la toile.

❹ La toile en feu

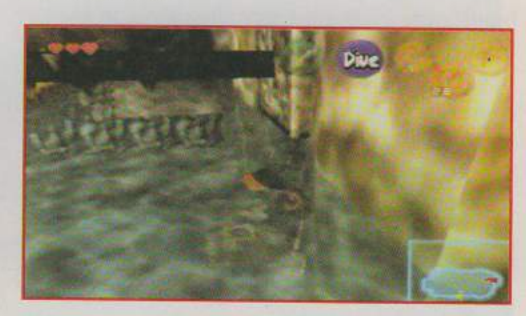
Une toile d'araignée bloque à nouveau le passage. C'est en y mettant le feu que Link réussit à accéder à la porte. Encore faut-il speeder pour apporter le bâton Mojo depuis l'autre rive. Cette énigme manque un peu de logique car, jusqu'à présent, les toiles n'avaient jamais pris feu... Rassurez-vous, ce genre de petits incidents ne se produit que rarement. Dans la pièce suivante, tirez sur l'œil de métal au-dessus de la porte pour ouvrir le passage.





❺ L'interrupteur sous l'eau

Le tronc empêche Link de traverser le bassin. Un interrupteur sous l'eau vous permettra de faire baisser le niveau durant l'utilisation de la plate-forme flottante.



❻ Les yeux au plafond

Au nombre de trois, les larves de Gohma sont plutôt coriaces. Voilà une bonne occasion de vous entraîner au combat à plusieurs avec la touche Z. Mais si vous voulez n'y laisser aucune plume, la meilleure technique consiste à leur tirer dessus de l'entrée, avant qu'elles ne tombent du plafond, ou tout simplement de contourner la pièce en évitant toujours son centre.



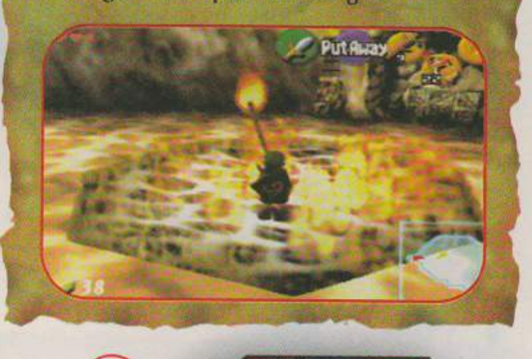
❼ Le passage secret

Plus tard dans le jeu, Link pourra revenir ici et faire écrouler le mur à l'aide d'une bombe. Il découvrira une araignée Skulltula, mais pour récupérer le symbole en hauteur, il lui faudra également une arme de jet appropriée.









Objets

Le Bâton Mojo

Même s'ils se brisent d'un coup, les bâtons récupérés sur les plantes carnivores sont de bonnes armes, surtout quand Link les utilise avec une attaque sautée. Ils sont également très utiles pour transporter le feu d'une torche vers un autre endroit, mais ils se consument rapidement. Une fois utilisé, un bâton n'est pas perdu si vous appuyez sur la touche A pour le ranger avant qu'il ne s'éteigne.

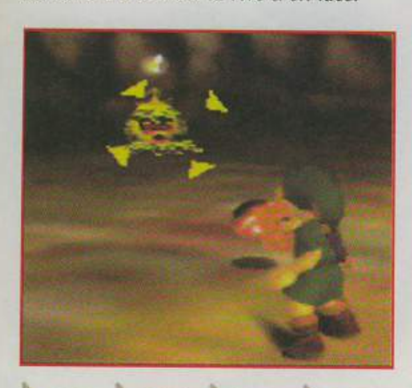


SOUS-SOL 1

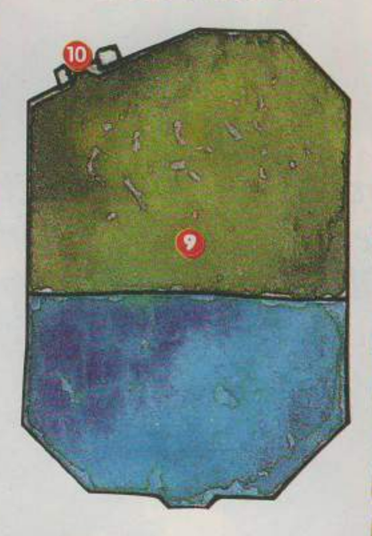


❽ Vers le second sous-sol

Link est de retour dans la pièce principale du premier sous-sol, sur une nouvelle rive. Une grande toile d'araignée bloque le passage d'un puits, mais il n'y a pas moyen cette fois de se laisser tomber de haut pour la détruire. Link pousse le bloc à l'eau et part chercher du feu sur la rive d'en face.



SOUS-SOL 2



❾ Les trois Pestes Mojo

Conformément aux indications de leur congénère, Link doit abattre les trois Pestes Mojo dans l'ordre suivant : 2, 3, 1, soit milieu, droite, gauche. Utilisez votre bouclier et la touche Z pour en venir à bout l'une après l'autre.

Ennemis

Les Pestes Mojo

Quand Link approche des Pestes, elles disparaissent sournoisement dans leur trou. Avec elles, la technique est très simple. Visez-les avec la touche Z, puis, en vous protégeant de votre bouclier, attendez tranquillement qu'une noix Mojo ricoche contre le bouclier. Une fois les Pestes assommées, partez vite à leur poursuite pour leur parler. Elles vous donneront des indices ou parfois essaieront de vous vendre des objets. Méfiez-vous des prix !...



❿ La reine Gohma

Le big boss de ce donjon est une gigantesque araignée-scorpion. Pour l'affronter, Link doit d'abord l'étourdir avec le lance-pierres, puis lui donner un violent coup d'épée, en attaque sautée par exemple. La reine Gohma part alors en retraite au plafond. L'idéal est de la toucher là-haut pour la faire tomber et l'empêcher ainsi de pondre. Si c'est trop tard, ayez le réflexe de tuer les œufs avant qu'ils n'éclosent ou bien Link devra combattre trois larves. La reine redescend ensuite pour un nouveau face à face. Quelques coups supplémentaires contre elle vous permettront d'en finir rapidement.



LA PLAINE D'HY[...]

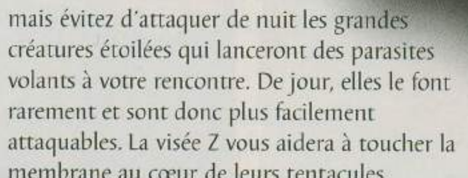
Vaste campagne au centre du royaume, la plaine d'Hyrule conduira Link vers les différents mondes du jeu, dont le Ranch Lon Lon niché sur une colline. Mais attention, le soleil se couche rapidement... et le pont-levis du château d'Hyrule pourrait bien se fermer sous votre nez.

Objets

L'Ocarina des Fées

En quittant la forêt, Saria remet à Link le fameux Ocarina des Fées. Muni de l'instrument magique et de l'émeraude des Kokiris confiée par l'Arbre Mojo, vous devez maintenant vous rendre au château d'Hyrule pour y rencontrer la princesse Zelda.





Le jour et la nuit

Cette campagne est aussi sûre la journée que dangereuse la nuit. Le soleil se couche en quelques minutes à peine, laissant place à des morts vivants. Avec eux, les combats sont faciles, mais évitez d'attaquer de nuit les grandes créatures étoilées qui lanceront des parasites volants à votre rencontre. De jour, elles le font rarement et sont donc plus facilement attaquables. La visée Z vous aidera à toucher la membrane au cœur de leurs tentacules.

La légende des plans se trouve en page 33



Le marathonien errant

Plus tard, en se baladant à proximité du Ranch Lon Lon, Link rencontre un homme en train de courir. Lui seul peut vous acheter le fameux masque du lapin. Suivez-le en portant le masque jusqu'à la tombée de la nuit et parlez-lui au moment où il s'arrête. Prêt à payer le prix fort pour les oreilles de lapin, il vous remplira votre bourse. L'idéal est donc d'attendre d'avoir le porte-monnaie de 200 ou même de 500 rubis (obtenus contre 10 et 30 Skulltulas d'or au village Cocorico), de faire un maximum d'emplettes avec vos économies, puis seulement ensuite d'aller lui rendre visite pour faire le plein.

LE MARCHÉ

Avant d'entrer au cœur du château d'Hyrule à la recherche de la princesse Zelda, Link pénètre dans la place du marché.

Objectifs

I PARLER À MALON

I Malon

Malon est la fille du propriétaire du Ranch Lon Lon. Discutez avec elle afin de faire sa connaissance. Link la retrouvera plus tard sur le chemin du château.





Le poste de garde

Situé à l'entrée du marché, le poste de garde est bien pratique pour se renflouer gratuitement les poches. Une fois adulte, Link pourra revenir ici pour vendre des grands esprits à un bon prix. De couleur jaune, ne les confondez pas avec les esprits classiques, mauves, en vente un peu partout. Vous en trouverez dans la plaine d'Hyrule, mais ils sont difficiles à attraper. Montez à cheval et avancez au petit trot avec l'arc brandi. Soyez prêt à tirer car les grands esprits n'apparaissent que pendant un court laps de temps. Après dix de capturés, le garde vous remettra une bouteille vide.



OBJETS	PRIX
Noix Mojo (5)	15
Esprits	30
Poisson	200
Insecte en bouteille	50
Flamme bleue	300
Potion verte	30
Potion rouge	30
Fée	50

Apothicaire

Bazar

Bouteille vide

Les biens communs sont souvent les plus rares sur Hyrule. Posséder des bouteilles vides est d'une importance capitale, mais Link n'en trouve aucune dans les magasins... Il doit les gagner par d'autres moyens. Vous en trouverez quatre au total dans le jeu.

Esprits

Link peut capturer des esprits lui-même dans le cimetière de Cocorico. Mais, contrairement aux grands esprits (voir poste de garde), ceux-ci n'ont qu'un faible intérêt.



Poste de garde

Poisson

Les poissons vous seront surtout utiles pour le Domaine Zora. Mais là-bas — ainsi que dans d'autres grottes secrètes de la plaine d'Hyrule —, Link pourra les attraper lui-même dans des bassins avec une bouteille vide.



La légende des plans se trouve en page 33

Boutique
Le bazar

OBJETS	PRIX
Flèches (50)	90
Flèches (30)	60
Flèches (10)	20
Bâton Mojo (1)	10
Bouclier Hylien	80
Noix Mojo (5)	15
Cœur de vie	10
Bombes (5)	35



Fée

La fée ranime Link s'il succombe au cours d'un combat... C'est bien pratique ! Mais les fontaines des fées ne manquent pas dans le jeu. Ne dépensez donc pas votre argent inutilement.

Flamme bleue

La flamme bleue vous permet de faire fondre la glace dans des régions tout particulièrement hostiles. Elle ne vous sera utile qu'une fois Link devenu adulte.

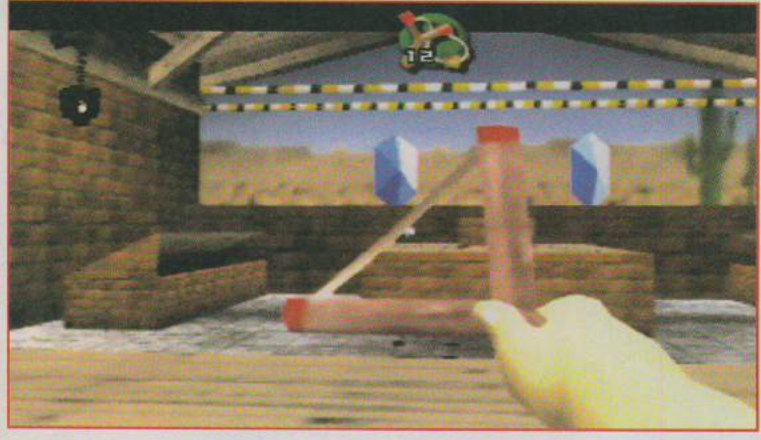


Objets
Le bouclier Hylien

Le bouclier sera bien utile pour se protéger des flammes du Mont du Péril. Mais avant de se rendre au volcan, Link en découvre un au cimetière de Cocorico. Il n'est donc pas nécessaire de l'acheter.

Jeu d'adresse

Rien de tel qu'un petit stand de tir pour s'entraîner avec le lance-pierres ! Mais, ici, la visée Z n'est pas autorisée, ce qui complique sensiblement l'épreuve.
À vous de jouer !



Bowling teigneux

Revenez ici après avoir trouvé la deuxième pierre ancestrale. L'objectif est de faire glisser les missiles vers le centre de la cible en évitant les obstacles. Parmi les lots, vous pouvez espérer obtenir un fragment de cœur et un sac de bombes.

Chasse au trésor

Ouvert la nuit uniquement, la chasse au trésor est un jeu de hasard. Chaque pièce renferme deux coffres, dont l'un contient la clé vers la pièce suivante. À vous d'ouvrir le bon ! Au bout de cinq pièces, Link gagne un fragment de cœur. Cette chasse au trésor peut être considérablement facilitée si vous y revenez plus tard, après avoir récupéré un certain objet...



Insecte en bouteille

En plaçant des insectes dans de la terre fraîchement retournée, Link a des chances d'attirer une araignée Skulltula. La cachette favorite des insectes sont les pierres et les plantes que Link a l'habitude de déplacer ou de couper.





Boutique
La Fabrique de missiles

Ouvert la nuit uniquement, Link pourra accéder à cette boutique en rentrant du Mont du Péril. Les missiles sont des projectiles efficaces, mais ils n'existent pas de quantité illimitée. Pour vous entraîner à les lancer, vous pouvez toujours faire un tour au bowling teigneux.

OBJETS	PRIX
Missiles (10)	100
Missiles (20)	180



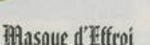
La boutique aux masques joyeux

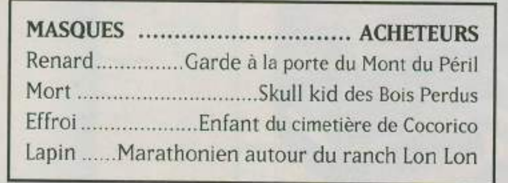
Après avoir parlé au garde à la porte du Mont du Péril dans Cocorico, Link peut enfin accéder au magasin. Le principe est simple : pour chaque masque, Link doit trouver un acheteur. S'il réussit à en vendre quatre, le propriétaire lui offre le masque de Vérité.

Masque du Lapin

Masque du Renard

Masque de Mort





MASQUES	ACHETEURS
Renard	Garde à la porte du Mont du Péril
Mort	Skull kid des Bois Perdus
Effroi	Enfant du cimetière de Cocorico
Lapin	Marathonien autour du ranch Lon Lon

Le masque de Vérité

Ce masque a des pouvoirs étranges, notamment celui de déchiffrer les messages des statues qui donnent l'heure ou de lire dans l'esprit de certaines personnes...



Les autres masques

À tout moment, Link peut échanger le masque de Vérité contre d'autres masques. Leur importance est loin d'être capitale, mais c'est amusant de les porter pour voir la réaction de certaines personnes (peuples Goron, Zora, Gerudo).



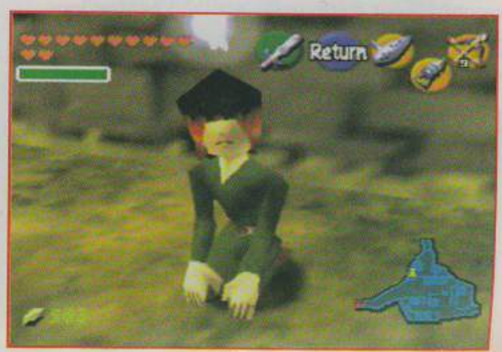
Maison du chien

Une femme du village a perdu son chien blanc. Elle offre un fragment de cœur de récompense pour toute personne qui le retrouvera.
Pour attirer un chien, approchez-vous simplement de lui et vérifiez ensuite qu'il vous suit. Attention, il ne le fera que si d'autres chiens ne vous accompagnent pas déjà. De retour dans la maison, la femme vous dira immédiatement si c'est son « Kiki » ou non !



Bon marché

L'homme, à genoux sous l'escalier, est prêt à acheter les poissons et les insectes que Link trouve dans la nature. Voilà une bonne méthode pour se faire un peu d'argent de poche.



LE CHÂTEAU D'HY

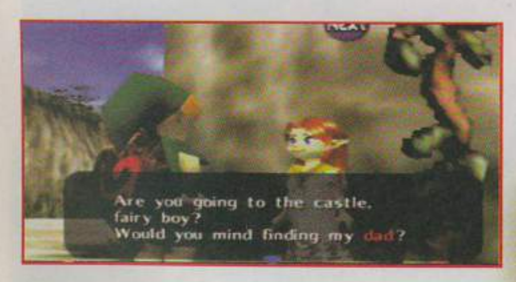
Link pénètre dans l'enceinte du château à la recherche de la princesse Zelda, mais celle-ci est bien gardée...

Objectifs

- I RÉCUPÉRER L'ŒUF AUPRÈS DE MALON
- II RÉVEILLER TALON AVEC LE COQ
- III PARLER À ZELDA ET IMPA POUR OBTENIR LA LETTRE ET LA CHANSON ROYALE
- IV PLUS TARD : SE RENDRE À LA FONTAINE MAGIQUE

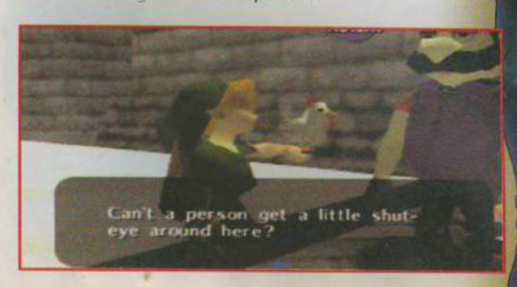
I L'œuf de Malon

Malon apparaît au pied de la vigne si vous quittez le château et que vous revenez immédiatement, ou bien si des gardes vous jettent dehors. Inquiète d'être sans nouvelles de son père, Malon donne un œuf à Link. Équipez-le sur les touches C pour le faire éclore au petit matin.



II Cocorico

Seul un cri de coq peut rompre le sommeil lourd de Talon. Malgré un réveil brutal, il vous est reconnaissant d'être passé par là. Il faudra donc penser faire un petit tour à son Ranch pour obtenir une juste récompense...





III Zelda et Impa

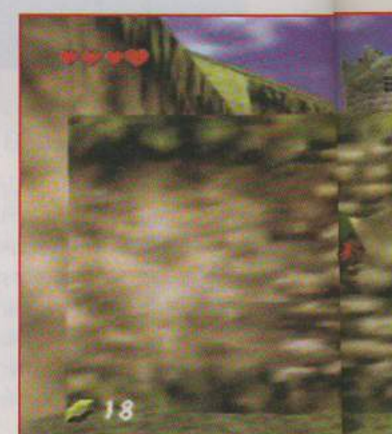
Après une partie de cache-cache sans fin avec les gardes, Link trouve enfin la princesse Zelda. L'émeraude des Kokiris est la première des trois pierres nécessaires à l'ouverture du temple du Temps. La princesse remet à Link une lettre royale et Impa lui enseigne la berceuse de Zelda.

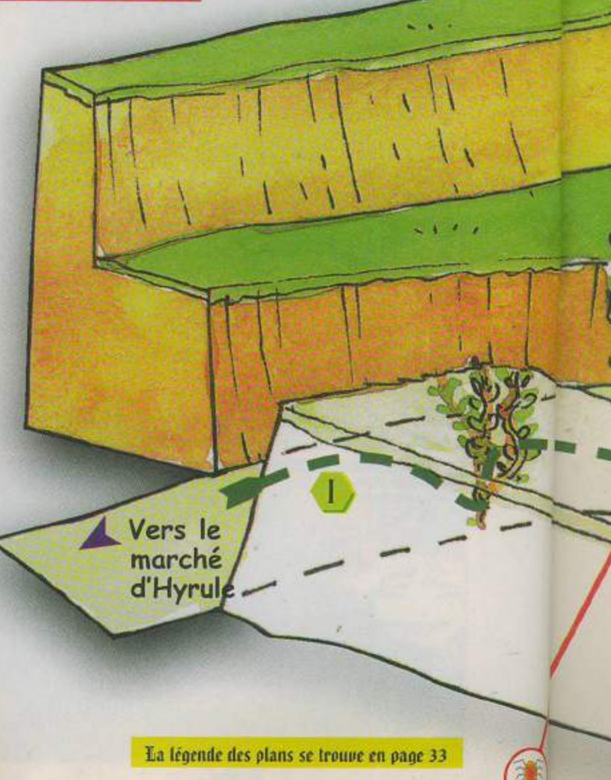


Les gardes

Si Link s'approche de trop près d'eux, ils n'hésiteront pas un instant à le jeter dehors. Suivez le tracé du plan pour contourner leurs postes de

gard
dan
pou
chât
de j
dès
l'en





La légende des plans se trouve en page 33



garde. En poussant les blocs dans l'eau près de Talon, Link pourra entrer à l'intérieur du château. Mais ne le faites que de jour, ou vous serez bloqué dès votre arrivée dans l'enceinte.

IV Plus tard : la Fontaine magique

Après avoir récupéré le sac à bombes et rencontré la fée du Mont du Péril, revenez au château d'Hyrule pour débloquer le passage de la Fontaine magique. Une fée vous donnera le Feu de Din, un pouvoir magique qui enveloppe Link d'un rideau de flammes très efficace contre des ennemis nombreux.

RANCH LON LON

Situé au cœur de la plaine d'Hyrule, le Ranch Lon Lon appartient à Talon et sa fille Malon, tous les deux rencontrés au château. En passant par là, Link décide de leur rappeler le service rendu.



I APPRENDRE LA CHANSON D'EPONA

II ADULTE : EMMENER EPONA

I La chanson d'Epona

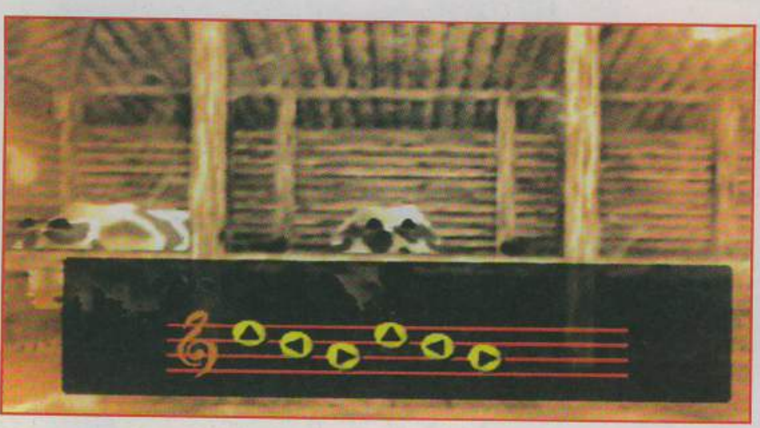
Malon remercie Link pour l'aide précieuse qu'il lui a fournie au château. Si vous sortez votre Ocarina, elle vous apprendra l'air d'Epona, sa jument préférée.





Cherche-la-Super-Cocotte

Encore un jeu de chance ou presque... Pour augmenter la probabilité de trouver les trois poules favorites de Talon, il faut en soulever le plus grand nombre possible en trente secondes, et donc faire preuve d'un minimum d'adresse. Relâchez-les aussi vite que vous les avez soulevées, Talon vous arrêtera si vous avez pioché l'une des bonnes. En récompense, Link obtient une bouteille de lait qui, une fois vide, lui sera d'une grande utilité.



La tour du Ranch

En poussant les blocs dans la tour du ranch, Link dégage un passage secret vers un fragment de cœur.

Les vaches

Très sensibles à l'air d'Epona, les vaches vous fourniront du lait aussi souvent que vous disposez d'une bouteille vide.





Maison de Talon

Étable

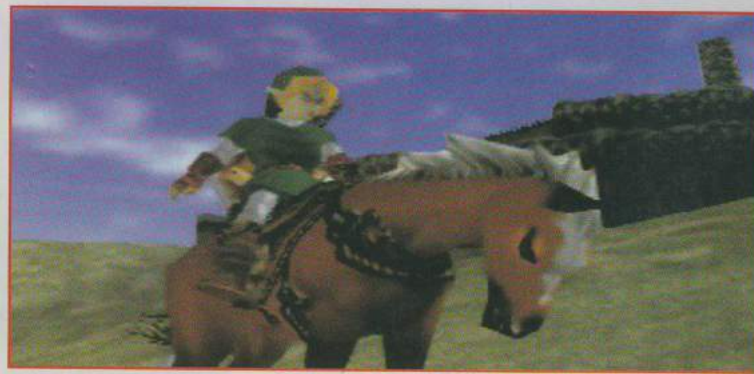
La tour du Ranch

Vers la plaine d'Hyrule

I

II

Grotte secrète

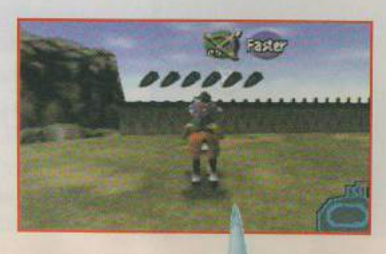


Un nouveau défi

Link s'est échappé du Ranch avec Epona et revient ensuite voir Malon. Celle-ci lui est très reconnaissante d'avoir sauvé son cheval et lui propose une course d'obstacles. Le trophée est une vache que Link trouve chez lui, en rentrant au village Kokiri !

II Emmener Epona

Adulte. Link revient au Ranch et découvre que les choses ont bien changé. Ingo s'est emparé du domaine et travaille, maintenant, pour le compte de Ganondorf. Pour le battre à la course, ne montez pas sur le premier cheval à votre portée et utilisez l'Ocarina pour appeler Epona. La jument de Malon est beaucoup plus rapide. Au bout de deux victoires, Ingo vous cède Epona à contrecœur, mais enferme Link dans le Ranch. Galopez à fond vers l'enceinte du Ranch en prenant le moins d'angle possible. La jument bondira au-dessus des barrières vers Hyrule. Link dispose désormais d'un moyen de transport très efficace.





LES BOIS PERDUS

Saria est impatiente de revoir Link après son aventure au château. Allez lui rendre visite dans le labyrinthe des Bois Perdus. Pour accéder à l'entrée, il suffit de grimper sur la vigne, derrière la maison de Mido.



1 APPRENDRE LE CHANT DE SARIA

Raccourcis vers d'autres mondes

Au fil de l'aventure, Link ouvrira des passages entre les Bois Perdus et les autres mondes du jeu. Aucun n'est disponible pour l'instant.

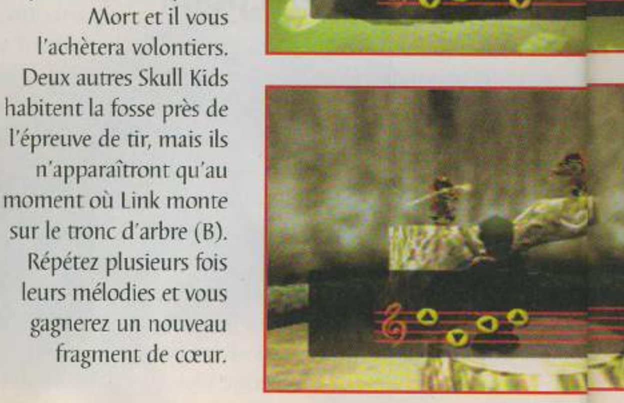
Un vrai labyrinthe

Avant d'entrer dans un tunnel, observez le fond. Si vous voyez une lueur, le tunnel vous ramènera automatiquement au village. Dans le cas contraire, Link continue d'avancer dans le labyrinthe. Cette astuce est valable jusqu'au moment où vous rencontrez le hibou.



Skull Kids

Avec ce petit lutin au visage noir, il suffit de jouer l'air de Saria pour obtenir un fragment de cœur (A). Revenez le voir plus tard en portant le masque de Mort et il vous l'achètera volontiers. Deux autres Skull Kids habitent la fosse près de l'épreuve de tir, mais ils n'apparaîtront qu'au moment où Link monte sur le tronc d'arbre (B). Répétez plusieurs fois leurs mélodies et vous gagnerez un nouveau fragment de cœur.





Saria

Après avoir rencontré le hibou, laissez-vous guider par le son de la musique sans plus vous fier aux lueurs des tunnels. Ainsi, vous arriverez bientôt dans une nouvelle partie des Bois Perdus, le Bosquet Sacré. Après avoir éliminé les ennemis sur son chemin, Link trouve enfin son amie Saria et apprend une nouvelle mélodie.

Tir au lance-pierres

En visant trois fois pile le centre du gong en or (100 points par tir réussi), Link gagne un sac lui permettant de contenir jusqu'à 40 munitions de lance-pierres (C).

Commerce local

En bas des passerelles menant à Hyrule, Link trouve une Peste Mojo prête à lui vendre un sac avec une contenance de 20 bâtons (D).

LE VILLAGE COCOR

Lors de son entrevue au château, Link avait entendu dire que la Pierre de Feu se trouvait au Mont du Péril. En chemin, le jeune Kokiri traverse le village Cocorico où un garde bloque le passage vers le volcan.



I MONTRER LA LETTRE ROYALE AU GARDE

Les cocottes en liberté

En ramenant les sept poules dans leur enclos, Link reçoit une bouteille vide en récompense. Voici quelques conseils pour trouver les cocottes les plus coriaces :



En passant à côté de cette caisse, Navi localise sans problème la poule qui se cache à l'intérieur. (A)



Pour accéder à l'enclos derrière la maison des Skulltulas, Link se jette du toit d'en face avec une poule dans les mains, ce qui lui permet de voler sur une courte distance. (B)



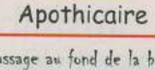
Voler avec une cocotte est également une bonne idée pour atteindre cet enclos, mais il faut impérativement appuyer sur la touche bleue dès que Link atteint la barrière, pour lui permettre de s'agripper. Vous pouvez également voler en biais pour arriver directement sur la plate-forme de gauche. (C)



N'oubliez surtout pas la toute dernière poule installée en haut de l'échelle, juste à côté du moulin. (D)

I La lettre royale

Impressionné par la lettre de Zelda, le garde consent à ouvrir la grille, libérant ainsi la voie vers le Mont du Péril. L'homme parle à Link de la Boutique aux masques joyeux. À partir de maintenant, le magasin est ouvert au marché d'Hyrule. Dès que vous le souhaitez, allez chercher le masque du Renard et revenez ici pour le vendre au garde. Le rabais qu'il vous propose pour le bouclier Hylien est inutile, car Link trouvera un moyen encore plus économique de l'acquérir dans le cimetière...



Le passage au fond de la boutique à gauche s'ouvre vers la cour arrière quand Link est adulte.

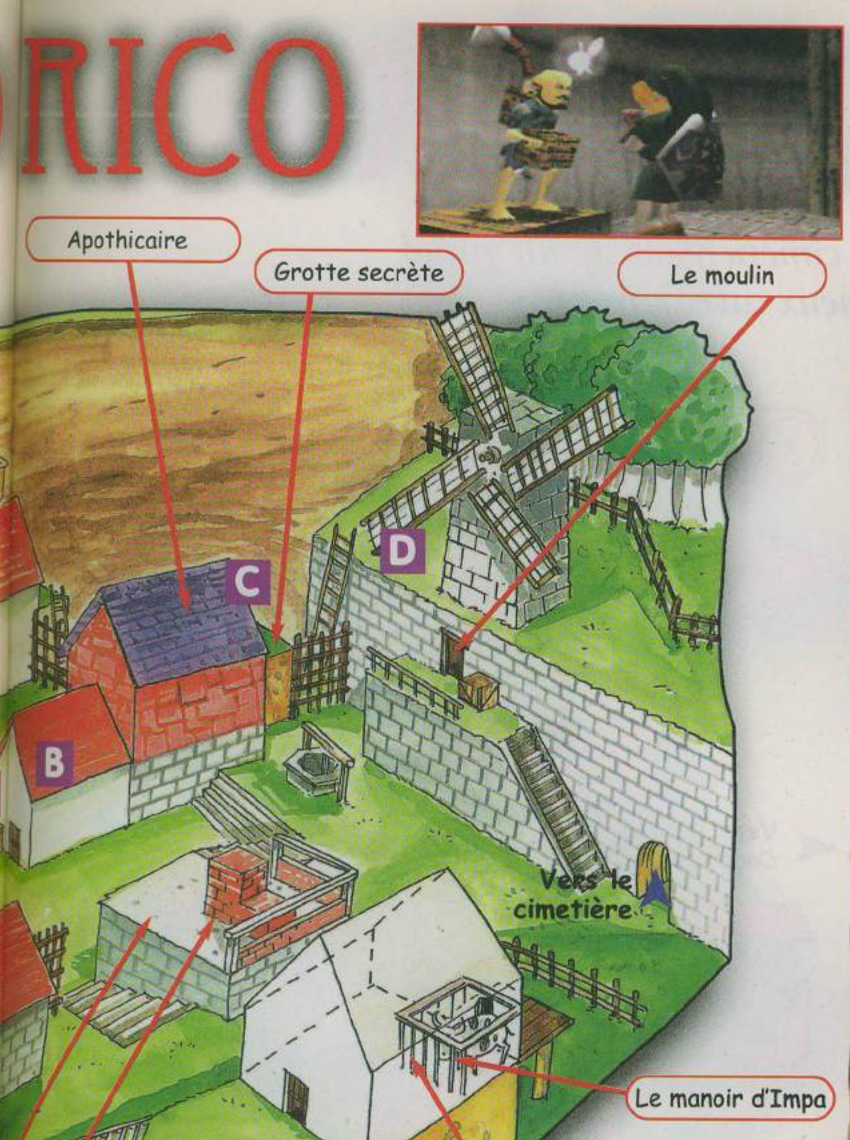


La maison des Skulltulas

C'est dans cette maison que Link se rend régulièrement pour faire le point sur les araignées trouvées. Grâce aux dix premières, Link a rompu la malédiction de l'un des enfants. En récompense, celui-ci lui offre une bourse pouvant contenir 200 rubis.







Le moulin

Jeune, Link était allé faire un tour dans le moulin, mais cela n'avait rien donné. Pourtant, le meunier se souvient très bien de lui, sept ans plus tard. Sortez votre Ocarina et il vous apprendra le chant des Tempêtes.

Boutiques

Des années plus tard, Link revient au village Cocorico et constate que les choses ont bien changé. Désormais, les apothicaires et le bazar sont ouverts, et le bâtiment en construction a donné un superbe stand de tir pour les archers expérimentés.

L'apothicaire

OBJETS	PRIX
Flamme bleue	300
Insecte en bouteille	50
Noix Mojo (5)	15
Fée	50
Poisson	200
Esprits	30
Potion verte	30
Potion rouge	30




Le bazar

OBJETS	PRIX
Flèches (10)	20
Flèches (30)	60
Flèches (50)	90
Bombes (5)	35
Noix Mojo (5)	15
Bâton Mojo	10
Cœur de vie	10
Bouclier Hylien	80




L'homme sur le toit

Une fois adulte, Link réussit à atteindre l'homme sur le toit grâce au grappin. Cet outil-arme, gagné à la course avec le fantôme d'Igor, peut être utilisé sur les toits des maisons. Montez sur la petite palissade en face de l'entrée du moulin et visez directement le toit où l'homme se repose. Ravi d'avoir de la compagnie, il vous remettra un fragment de cœur.

Le poulet bleu

Adulte, Link revient voir la jeune femme des cocottes. Celle-ci lui remet un œuf qui sert à réveiller Talon, endormi dans l'une des maisons du village. La femme vous offre ensuite un coq bleu... Si vous ne savez pas quoi en faire, allez jeter un coup d'œil dans les généralités, au début de la soluce, et vous verrez jusqu'où de simples plumes bleues peuvent vous mener !







LE CIMETIÈRE

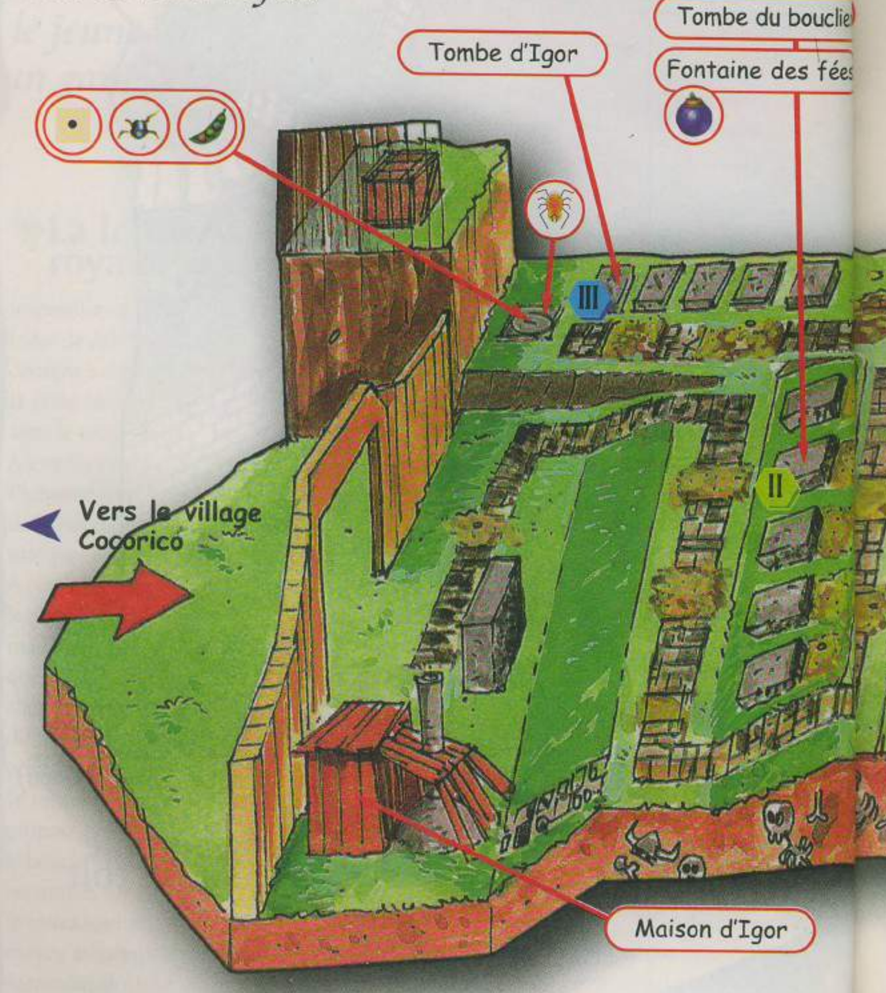
Au fond du village Cocorico, le cimetière abrite un grand nombre de tombes, dont le fameux caveau royal.



I TROUVER LE CHANT DU SOLEIL DANS LA TOMBE ROYALE

II RÉCUPÉRER LE BOUCLIER HYLIEN

III ADULTE : FAIRE LA COURSE AVEC IGOR

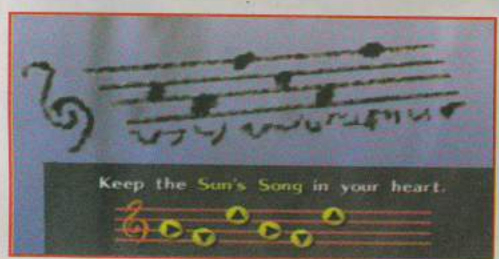


I La tombe royale

En jouant la berceuse de Zelda sur le symbole de la Triforce, Link ouvre le tombeau. La première pièce est fermée par une porte murée, mais il suffit de tuer toutes les chauves-souris pour dégager le passage, comme par magie. Après avoir évité les momies en frôlant les murs, Link apprend la chant du Soleil qui lui permet de commander le jour et la nuit. Cette mélodie lui sert également à neutraliser les momies pendant un court laps de temps.







II Le bouclier Hylien

Link a bien fait de ne pas l'acheter à Hyrule, car il en trouve un dans le cimetière, sous la tombe fleurie. Il suffit de tirer la stèle par l'arrière pour découvrir la grotte secrète. Pour l'instant, le bouclier est trop grand, c'est pourquoi Link le porte sur le dos.



ier

es

Tombe royale

Vers le temple de l'Ombre

Grotte secrète

Jouez le chant du Soleil devant le grand mur du fond, après avoir pétrifié les momies.

La légende des plans se trouve en page 33

L'enfant

Le petit gamin qui joue dans le cimetière tombera sous le charme du masque d'Effroi, le troisième de la liste à la Boutique aux masques joyeux d'Hyrule.



Les tombes

Il n'y a pas que les plantes vertes qui indiquent la présence de passages secrets. Toutes les stèles peuvent être tirées mais, la plupart du temps, Link réveille des esprits plutôt agressifs.



Igor

En creusant le sol à la demande de Link, Igor le fossoyeur est capable de trouver des objets, pour la plupart sans intérêt, à l'exception d'un fragment de cœur.



III La course avec Igor

Quand Link revient au cimetière, des années plus tard, il découvre la tombe d'Igor. En bas, l'ancien fossoyeur lui propose une petite course au bout de laquelle Link remporte le grappin. Pour sortir de la tombe, Link joue la chanson du Temps et ouvre ainsi un passage vers le moulin. Là-bas, le grappin lui sert pour la première fois car Link avait repéré un fragment de cœur sur une plate-forme surélevée.









LE MONT DU PÉRIL

Le Mont du Péril est loin d'être un endroit convivial et Link se doute que pour récupérer la Pierre de Feu il devra affronter un grand nombre d'épreuves.





I ALLER AU VILLAGE GORON

II ENTRER DANS LA CAVERNE DODONGO

III RENCONTRER LA FÉE AU SOMMET DE LA MONTAGNE



Araknons rouges

Aussi agiles qu'hostiles, les Araknons rouges attendent Link dès l'entrée du Chemin du Péril. Elles sont faciles à combattre si vous les frappez au moment où elles sont en l'air. De cette façon, Link ne subit aucun dommage.



II L'entrée de la caverne Dodongo

Une fois muni du bracelet Goron, Link peut lancer un Choux-Péteur de la terrasse qui surplombe l'entrée de la caverne. L'explosion dégage non seulement le gros rocher, mais révèle également la présence d'un carré de terre fraîchement retournée.

Les Choux-Péteurs

Quand Link cueille un Choux-Péteur grâce au bracelet Goron, un autre repousse automatiquement au cœur de la fleur. Mais le cueillir revient à le dégoupiller comme une grenade. Pour l'utiliser, il suffit de courir pour le lancer, ou d'être arrêté pour le déposer.



I Aller au village Goron

Pour débloquer l'entrée de la Caverne Dodongo, Link a besoin de soulever des Choux-Péteurs. Mais seul le bracelet Goron lui fournira la force nécessaire. Le chef Darunia détient l'objet magique, allez donc d'abord lui rendre visite au village Goron.



III La fée du Mont du Péril

Dans la caverne Dodongo, Link a trouvé un sac à bombes, indispensable pour dégager le passage vers le sommet de la montagne. Si le relief ne vous permet pas d'approcher un rocher, courez et lancez la bombe de sorte qu'elle explose au moment où elle atteint le rocher. Tout est une question de timing... Tout en haut, Link fait exploser l'entrée de la Fontaine Royale, puis une fois à l'intérieur, appelle la Fée avec la berceuse de Zelda. Celle-ci lui remettra l'Attaque Cyclone.

La vache de Cocorico

Après l'épisode de la fée, le hibou ramène Link dans le village Cocorico et le dépose sur l'un des toits. De là, vous pouvez atteindre la petite terrasse de bois de la maison d'Impa et entrer retrouver la vache avec le fameux fragment de cœur.

Le cratère

Ne dépensez pas trop d'énergie à explorer ce cratère, vous y reviendrez dans la deuxième partie du jeu. Avant la fin du compte à rebours, vous avez néanmoins le temps d'atteindre la première caverne sous le gros rocher et d'ouvrir un coffre.

LE VILLAGE GORON

Logée au pied du Mont du Péril, le village Goron abrite un peuple pacifique aussi drôle qu'attachant. Sans eux, Link ne peut pas trouver la Pierre de Feu.

La légende des plans se trouve en page 33



Objectifs

- I RÉCUPÉRER LE BRACELET GORON
- II DÉGAGER L'ENTRÉE DE LA BOUTIQUE

I Le bracelet Goron

Darunia attend le messager du roi et ne laissera personne d'autre franchir le seuil de sa porte. Heureusement, Link connaît la berceuse de Zelda. Une fois à l'intérieur des appartements de Darunia, jouez maintenant la chanson de Saria pour apaiser la fureur de votre hôte. En échange, celui-ci vous remet le bracelet Goron.





La cruche géante

En allumant toutes les torches de cet étage, Link déclenche un mécanisme secret qui fait tourner la cruche géante devant les appartements de Darunia. En jetant des bombes dedans, à partir de l'étage supérieur, Link obtient, après plusieurs tentatives, un fragment de cœur.



OBJETS	PRIX
Bombes (5)	25
Bombes (10)	50
Bombes (20)	80
Bombes (30)	120
Tunique Goron	200
Potion rouge	40
Cœur de vie	10

Les Bois Perdus

En faisant exploser les rochers dans un tunnel de la ville, Link ouvre un passage menant directement aux Bois Perdus. Ce raccourci vous permet, notamment, d'aller vous faire tous les passages secrets, sitôt après avoir récupéré le sac à bombes dans la caverne Dodongo.



La salle au trésor

Après avoir fait exploser tous les rochers de couleur marron clair, Link se fraie un passage jusqu'aux coffres contenant des rubis de haute valeur. N'y allez pas si vous n'avez pas besoin d'argent et gardez cette réserve pour plus tard quand Link disposera d'une grande bourse (maison des Skulltulas à Cocorico).

II La boutique Goron

Pour dégager l'entrée du magasin, le plus simple est d'allumer les Choux-Péteurs accrochés au mur à l'aide d'un bâton Mojo.

La salle de la lave

Adulte, Link revient au village Goron et joue la chanson du temps dans la salle de lave. Un bloc apparaît et permet à Link d'atteindre le fond de la pièce avec le super grappin. Là-bas, trois pestes Mojo l'attendent pour une petite séance de business.





Le Goron roulant

La grosse boule qui roule n'est autre que le fils de Darunia. En l'arrêtant pile au niveau de la pancarte avec une bombe (obtenue à la Caverne Dodongo) , il vous remettra un sac de 30 bombes. Une fois adulte, Link le stoppe à nouveau pour obtenir la tunique des Gorons.



Le Goron géant

Des années plus tard, Link revient voir le Goron géant et accepte de lui acheter une épée pour la modique somme de 200 rubis... Un bon achat ?





LA CAVERNE DO

Décidé à aider les Gorons et à récupérer la Pierre Ancestrale du Feu, Link s'aventure à l'intérieur de la caverne.

ÉTAGE 1

Roi Dodongo

FIN

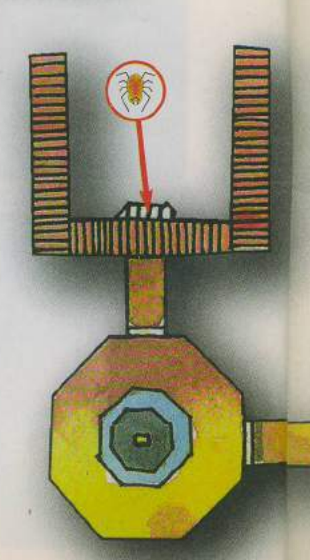
A

DÉBUT

❶ La salle centrale

En restant à distance de l'œil des Sentinelles, Link ne risque rien et n'a aucun mal à les détruire grâce aux Choux-Péteurs. Si vous tenez vraiment à vous débarrasser de celui du centre, bien que ce ne soit pas utile, prenez un explosif sur une rive, puis courez vers lui en prenant appui sur les mini-ascenseurs. Il faut avoir le bon timing pour que le projectile l'atteigne à temps. Après avoir récupéré la carte du donjon sur la rive gauche, dirigez-vous vers le point 2 à partir de la rive droite.





DONGO




❷ Les Dodongos Juniors

La meilleure façon d'affronter les Dodongos Juniors est de les viser à distance avec le lance-pierres. Link échappe ainsi à leurs sauts incontrôlables et à l'explosion qu'ils provoquent en mourant. N'oubliez pas de revenir ici avec des bombes pour débloquer le passage secret (patience, vous en possèderez bientôt...). Dans la pièce suivante, Link se sert du poids de la statue Armos pour enfoncer le bouton.



Ennemis

Les Saigneurs

Ces chauves-souris enflammées sont redoutables, car elles surgissent par surprise avant même que Link ait le temps de réagir. Le plus simple, pour les tuer, est de les viser manuellement avec le lance-pierres puis, dès qu'elles sont à portée (le triangle jaune apparaît au-dessus d'elles), d'appuyer sur la touche Z et de tirer. Si Link prend feu, ne restez surtout pas sur place.



❸ Les Lizalfos

Pour faire sauter les barreaux de la porte, Link doit auparavant combattre les deux Lizalfos. Laissez-les venir à vous puis enchaînez les attaques à l'épée en vous protégeant avec le bouclier hylien entre chaque coup porté. Une autre technique efficace est d'utiliser des Noix Mojo, car elles gèlent les Lizalfos sur place, le temps de frapper un bon coup.



Objets

Le bouclier Hylien

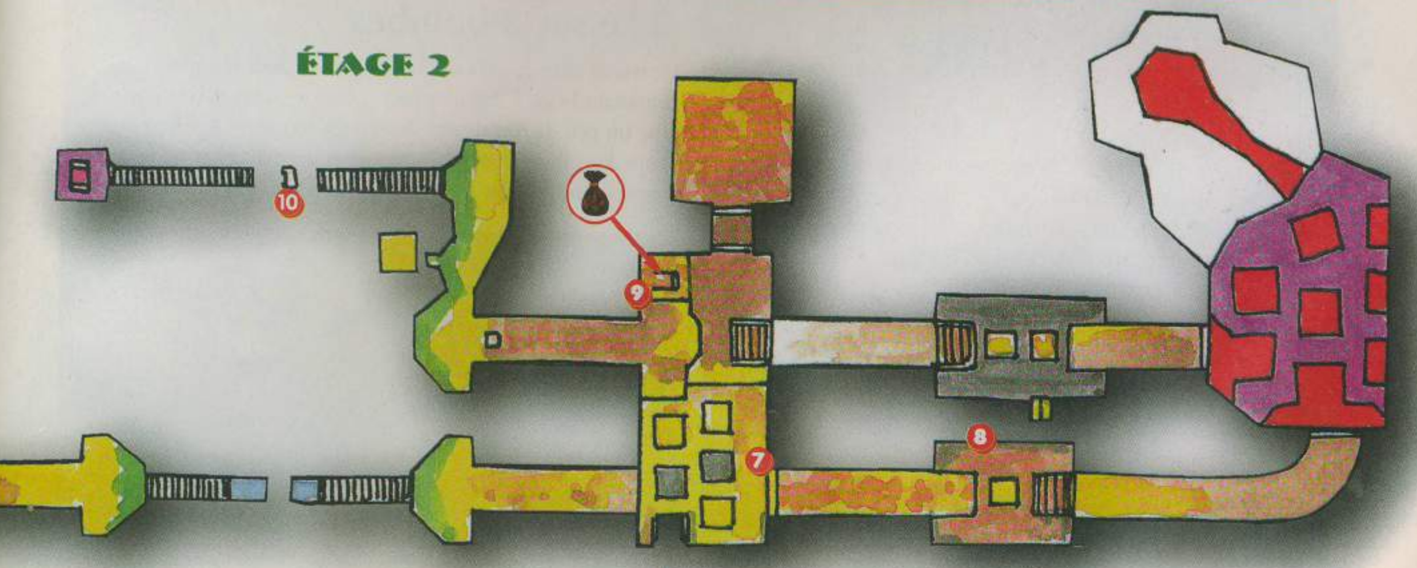
Construit dans un métal résistant, le bouclier Hylien supporte les attaques de flamme. Équipez-le toujours par défaut. Le bouclier Mojo, quant à lui, brûle au moindre contact avec du feu ou de la lave, ne l'utilisez qu'en cas de nécessité. Si vous le perdez, vous pouvez toujours en racheter un auprès de la Peste Mojo dans le passage secret (A).



❹ Dodongos

Le point faible de ces lézards géants est leur queue. Après les avoir éliminés, Link allume les trois torches d'affilée et accède au dernier couloir. Au bout, un bouton ouvre la porte à barreaux de la rive gauche.





❺ La boussole

Link récupère la boussole, mais pour ressortir de la pièce, il doit éliminer la statue Armos. Lancez-lui un Choux-Péteur pendant qu'elle se déplace, ou immobilisez-la avec une Noix Mojo avant de la frapper à l'épée.



❻ Vers l'étage

Link se retrouve devant un mur et se demande comment il va bien pouvoir monter à l'étage. En observant les Choux-Péteurs soigneusement alignés dans la pièce, il remarque un espace vide plutôt suspect. En plaçant un Choux-Péteur à cet endroit, Link déclenche une réaction en chaîne et voit apparaître un escalier.



Ennemis

Les statues Armos

Certaines des statues Armos deviennent vivantes au contact de Link. Quand vous le pouvez, évitez toujours de les toucher. Mais si vous devez les neutraliser, lancez un Choux-Péteur sur elles pendant qu'elles se déplacent. Une autre solution est de les paralyser avec une Noix Mojo, puis de les frapper à coup d'épée.



❼ La salle des lames

En haut d'un pylône au centre de la salle, Link récupère un Choux-Péteur et le lance sur le rebord d'en face pour faire écrouler le mur. Avant de quitter la pièce, Link déplace le bloc au pied de l'échelle et découvre une cachette dans le mur.



❽ La salle de feu

En visant l'œil au-dessus de la porte avec son lance-pierres, Link éteint momentanément la flamme. Deux salles plus loin, il retrouve le même mécanisme avec deux blocs enflammés. Une fois sur le premier, Link doit se dépêcher de viser un autre œil sur sa gauche.



❾ Le sac à bombes

De retour dans la salle des lames, Link trouve le coffre contenant le sac à bombes tant convoité. Si vous avez envie de faire un peu de commerce, descendez retrouver les deux Pestes Mojo dans la pièce bloquée par un mur, mais elles ne vous proposeront que des munitions très classiques.



⑩ Les yeux de Dodongo

Le seul moyen d'ouvrir la gueule béante du squelette est de jeter des bombes dans les cavités des yeux. Lancez-les à partir de la passerelle de bois, en profitant des deux trous placés exactement au-dessus des yeux du crâne.





⑪ Le mécanisme central

Le trou, au centre de la pièce, semble taillé pour un bloc, mais le premier en vue n'est pas accessible. Pour l'atteindre et le pousser de son promontoire, Link est obligé de faire un détour par une grande salle avec des chauves-souris.

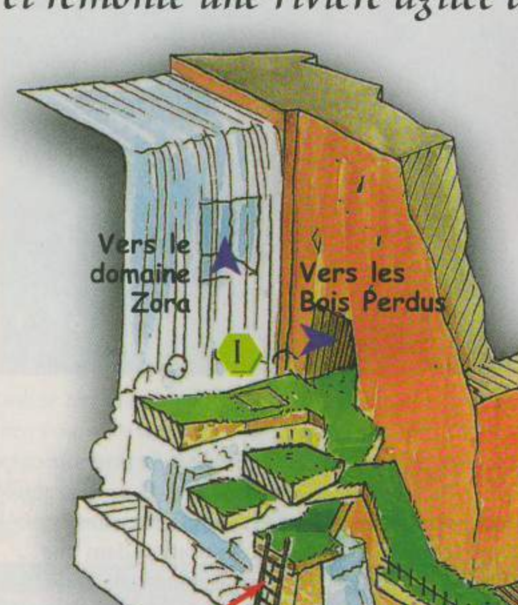


⑫ Le roi Dodongo

En faisant exploser le centre de la pièce, Link tombe dans la gueule du loup. Le roi Dodongo part à ses trousses dans une salle carrée sans issue. Pour éliminer rapidement ce boss, faites-lui face et lancez une bombe dans sa gueule béante. Dès qu'il devient rouge, jetez-vous sur lui pour lui asséner un coup d'épée. Il faudra quatre bombes pour venir à bout du lézard. Donc, quand il se relève, laissez-le passer en vous plaçant au bord de la lave, puis courez dans le sens inverse du sien jusqu'au prochain face-à-face. Link évite ainsi les roulades meurtières du roi.

LE FLEUVE ZORA

Sur les recommandations de Saria et Navi, Link se dirige vers le domaine Zora, à la recherche de la dernière pierre ancestrale et remonte une rivière agitée de forts courants.







Le trajet vers la cascade

Après avoir détruit les rochers bloquant l'entrée, Link se retrouve de nouveau coincé par une barrière. Pour atteindre la rive droite de la rivière, sautez avec une poule ou choisissez l'endroit où le sol est désherbé. Après un long trajet, Link atteint enfin la cascade.



I JOUER LA BERCEUSE DE ZELDA DEVANT LA CASCADE



Le fleuve Zora est infesté de gros poulpes qui lancent des projectiles à la façon des Pestes Mojo. En se plaçant aussi loin d'eux que la touche Z le permet, Link parvient à renvoyer les tirs vers leurs propriétaires, juste au moment où ils ressortent le corps de l'eau.



I La cascade

Tout en haut, Link atteint la gigantesque cascade et se souvient des conseils du hibou. Il sort son Ocarina et joue la berceuse de Zelda en se plaçant sur l'inscription au sol. Les eaux s'écartent comme par magie, découvrant l'entrée du domaine Zora.





Le marchand de haricots

Voilà les fameux haricots à planter dans les carrés de terre (voir généralités). Mais le marchand n'est pas né de la dernière pluie et fait grimper les prix à une vitesse vertigineuse, car il en a une quantité limitée. Au début, la graine ne donne qu'une petite plante, mais quand Link revient des années plus tard, le carré de terre s'est transformé en plate-forme volante que Link utilise pour remonter rapidement le cours de la rivière.







La poule

Sans la poule, Link n'a aucune chance d'atteindre les fragments de cœur et les grottes secrètes sur les terrasses de la rivière. Remontez le cours d'eau avec elle, en veillant à ne pas la laisser tomber dans l'eau car elle rentrera immédiatement au point de départ. Quand Link doit la lâcher pour s'agripper à un rebord, lancez-la devant vous sur la terre ferme, puis dépêchez-vous de la récupérer. Une fois au point A, élancez-vous vers la petite rive en contrebas de la falaise pour monter à l'échelle.

Les grenouilles

Quand Link se place sur le rond clair du tronc d'arbre et qu'il brandit son Ocarina, cinq grenouilles sortent de l'eau comme par magie. Pour chacune des chansons que vous connaissez, elles vous donneront de très beaux rubis. Vu le cours du haricot, leur présence est une vraie aubaine pour Link. Avec le Chant des Tempêtes, Link reçoit même un fragment de coeur. Et ce n'est que le premier...





La caverne d'eau

Quelques jours plus tard, en rentrant du domaine Zora, Link est devenu un plongeur expérimenté grâce à l'Ecaille d'Argent gagnée au concours. Au fond de l'eau dans la caverne, il trouve un raccourci l'emmenant directement au plein cœur des Bois Perdus.





LE DOMAINE ZO

Derrière la cascade, Link découvre un monde aquatique surprenant. Les habitants de ce paradis sont les Zoras, un peuple d'hybrides pacifiques dotés de pouvoirs étranges.



- **I GAGNER LE CONCOURS DE PLONGÉE**
- **II TROUVER LA LETTRE DE RUTO AU LAC HYLIA**
- **III PARLER AU ROI ZORA**
- **IV ATTRAPER UN POISSON DANS UNE BOUTEILLE VIDE**

Boutique

La tunique Zora, c'est pour plus tard ! Un peu de patience...

OBJETS	PRIX
Tunique Zora	300
Flèches (10)	20
Flèches (30)	60
Cœur (10)	10
Noix Mojo (5)	15
Poisson	200
Potion Rouge	50
Flèches (50)	90



I Le concours de plongée



Près des appartements du roi Zora, Link participe à un jeu pour augmenter ses performances sous l'eau. Après un magnifique plongeon du haut de la cascade, il cherche les rubis un par un au fond de l'eau. Pour ne pas perdre de temps, veillez à bien vous placer au-dessus de chaque joyau avant de plonger et n'essayez pas de vous déplacer sous l'eau. À votre retour en haut de la cascade, le Zora vous remet l'Écaille d'Argent.







II Le lac Hylia

La princesse Ruto a disparu, ce qui inquiète profondément le peuple Zora. Si Link pouvait trouver un indice, il obtiendrait sûrement les faveurs du roi. Grâce à l'Écaille d'Argent, Link trouve un passage au fond de l'eau qui l'emmène directement au lac Hylia.





Ⓘⓥ Le poisson

Sous l'influence néfaste de Ganondorf, le Grand Jabu-Jabu s'est retourné contre le peuple Zora et retient la princesse prisonnière. Le seul moyen pour Link d'entrer dans le ventre de la bête est de l'appâter avec un poisson. À la boutique, ils sont hors de prix alors que vous en trouverez des gratuits et des tout frais dans le petit bassin du domaine. Muni d'une bouteille vide, Link n'a qu'à marcher dans l'eau et attraper le premier poisson sur son chemin.

Ⓘⓘⓘ L'entrevue avec le roi

Ayant trouvé ce qu'il cherchait au lac Hylia, Link apporte le message de la princesse Ruto au roi Zora. Celui-ci lui est très reconnaissant et lui laisse la bouteille vide en gage de remerciement. Link peut maintenant accéder à la Fontaine Zora où vit Lord Jabu-Jabu, afin de sauver la princesse et de récupérer la dernière pierre du temple du Temps.

Vers la Fontaine Zora

I

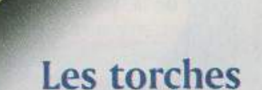
II

III

IV

rs le lac Hylia

Boutique Zora



Les torches

En utilisant la torche de la salle d'audience du roi Zora, Link en allume une autre de façon permanente en bas des marches. Celle-ci constitue un point de départ idéal pour allumer les quatre autres aux endroits suivants : une à côté de la boutique, une dans l'eau du petit bassin, et deux dernières derrière la grande cascade. Pour déclencher le mécanisme secret, vous devez les allumer d'une traite sans faire de pause. Votre bâton Mojo tiendra le coup jusqu'au bout.





LE LAC HYLIA

Logé au sud-ouest de la plaine d'Hyrule, le lac Hylia est le point de rencontre de nombreux cours d'eau. Grâce à ses nouvelles capacités de plongée, Link entend bien explorer le fond pour trouver un indice sur la disparition de la princesse Ruto.



1 RÉCUPÉRER LA BOUTEILLE AVEC LE MESSAGE

1 La bouteille de Ruto

Un Zora accueille Link à son arrivée dans le lac Hylia par le passage sous-marin. Très près de là, vous apercevrez une bouteille sous l'eau. En l'ouvrant, Link trouve un message de la princesse Ruto, retenue prisonnière dans le ventre du Grand Jabu-Jabu. Le roi Zora sera certainement reconnaissant d'apprendre cette nouvelle.

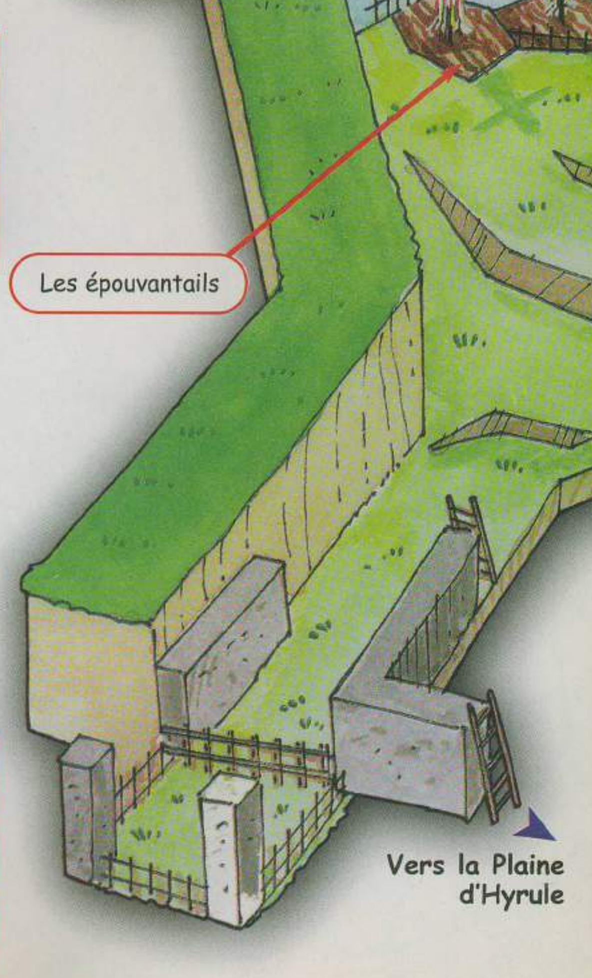


Les épouvantails

Ces deux épouvantails ont l'air bien tranquille, mais quand Link sort son Ocarina, ils deviennent enthousiastes à l'idée d'entendre une mélodie. Jouez-leur une chanson de votre composition, mais n'oubliez pas de la noter sur un coin de papier. Une fois adulte, Link revient ici pour jouer le même air. L'un des deux épouvantails le reconnaît et lui propose de l'aider au cours de sa quête. À certains endroits, vous pouvez désormais faire apparaître Pierre en jouant la chanson. Le corps de paille est parfait pour utiliser le grappin (trouvé à Cocorico) et hisser Link sur une plate-forme éloignée. C'est un bon moyen de vous créer des raccourcis ou d'accéder à des plate-formes secrètes. (voir aussi «Ocarina» dans les généralités)







La partie de pêche

Au bord du lac Hylia, Link découvre un stand de pêche avec la possibilité de gagner de nombreux prix. Le plus intéressant est, bien entendu, un fragment de cœur. Les plus gros poissons sont souvent près du tronc d'arbre. Link peut soit pêcher de là (nagez jusqu'au tronc), soit s'arranger pour que l'hameçon passe à côté de l'arbre quand il remonte la ligne. Vous n'avez pas besoin d'utiliser la visée Z. Au moment où un poisson mord, n'oubliez pas de le ferrer en donnant un petit coup avec la touche Bas et la touche bleue. Si vous voulez mouliner rapidement, appuyez sur les touches R et bleue. Les gros poissons sont attirés par les hameçons qui bougent beaucoup. C'est donc en donnant de grands coups à gauche et à droite que Link attire leur attention. Après avoir gagné, le fragment de coeur, vous pouvez essayer de trouver un appât encore plus puissant en vous baladant dans les herbes autour du bassin, dans l'eau près de la pierre blanche ou encore près du tronc d'arbre. Son emplacement est aléatoire.



La partie de pêche adulte

Quelques années plus tard, Link a gagné de l'expérience en pêche et sait qu'il peut maintenant attraper des poissons plus gros. Après quelques tentatives, il gagne l'Écaille d'Or lui permettant de plonger à des profondeurs que seuls les Zoras peuvent atteindre. Si vous voulez vous amuser, essayez aussi d'attraper la casquette du pêcheur, c'est difficile mais possible. Si vous refusez de lui rendre et que vous l'utilisez comme appât pour pêcher, il vous en voudra !







Le laboratoire

Le scientifique est l'un des personnages clés de la quête du P'tit Poulet bleu (voir généralités). En outre, quand Link, adulte, gagne l'Écaille d'Or au concours de pêche, il vient ici pour toucher le fond de la cuve et gagner un fragment de cœur.





LA FONTAINE ZO

Link emprunte le tunnel derrière le roi Zora et pénètre en plein cœur de la fontaine Zora. Le gigantesque poisson, amarré à quai, n'est autre que Grand Jabu-Jabu, mais celui-ci semble bien indifférent à la vue de Link.

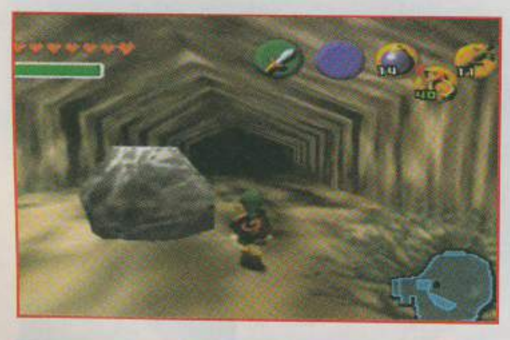


I RENCONTRER LA FÉE DE LA FONTAINE

II DONNER UN POISSON AU GRAND JABU-JABU

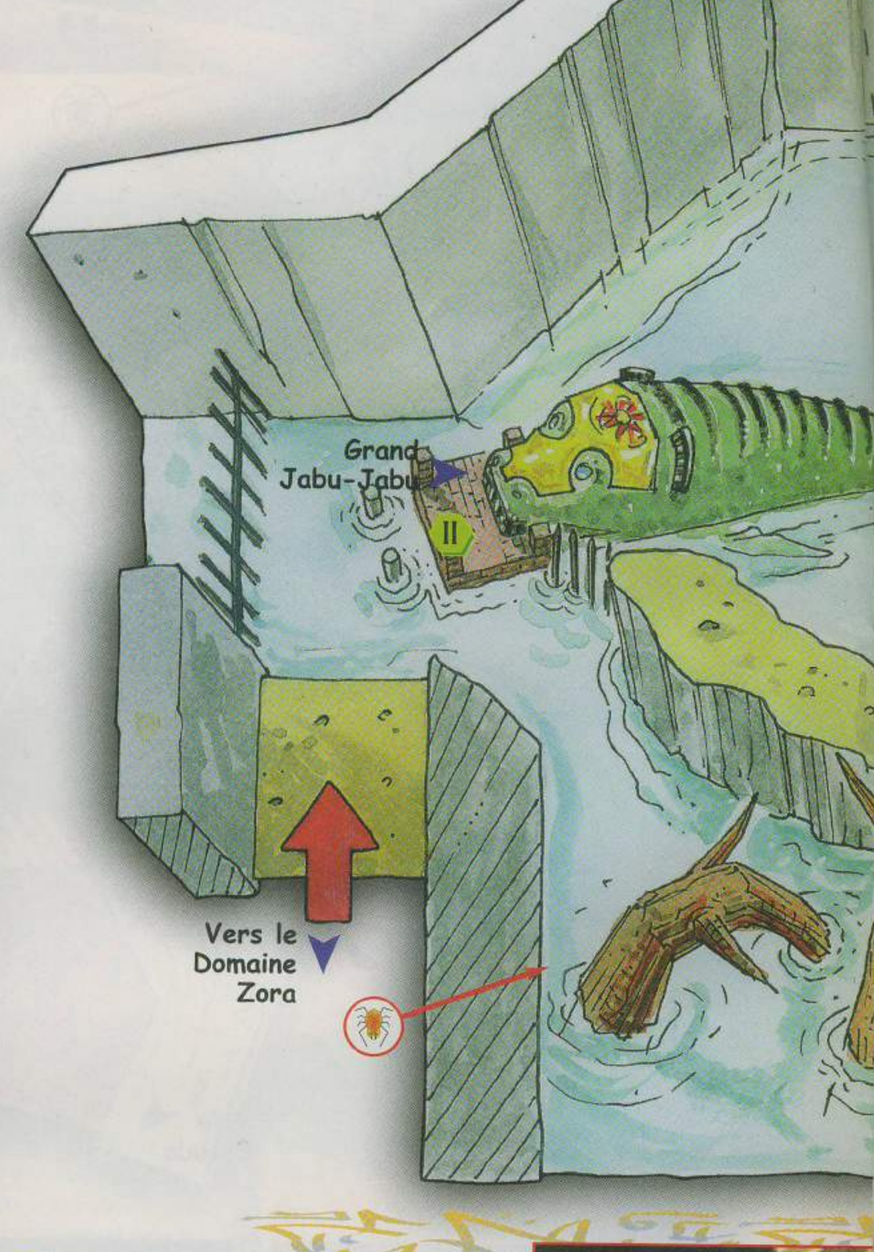
I La fée de la Fontaine

En faisant écrouler les rochers, Link découvre une caverne secrète menant à une fée. Après l'avoir appelée avec la berceuse de Zelda, Link obtient le Vent de Farore, un nouveau pouvoir magique qui lui permet de se téléporter d'un point à un autre mais uniquement à l'intérieur d'un donjon. Malheureusement, ce pouvoir n'a aucun effet dans les pièces des big boss.









II Le poisson du Grand Jabu-Jabu

Link a trouvé un stratagème astucieux pour pénétrer à l'intérieur du ventre de Jabu-Jabu. En déposant un poisson tout frais sous son nez, la gueule béante du géant s'ouvre pour déguster ce repas tombé du ciel. Aspiré, Link est projeté à l'intérieur du monstre. La gueule se referme, mais s'ouvrira à nouveau si vous avez besoin de sortir.

RA

DANS LE VENTRE DE JABU-JABU

• Les plans se trouvent page suivante •

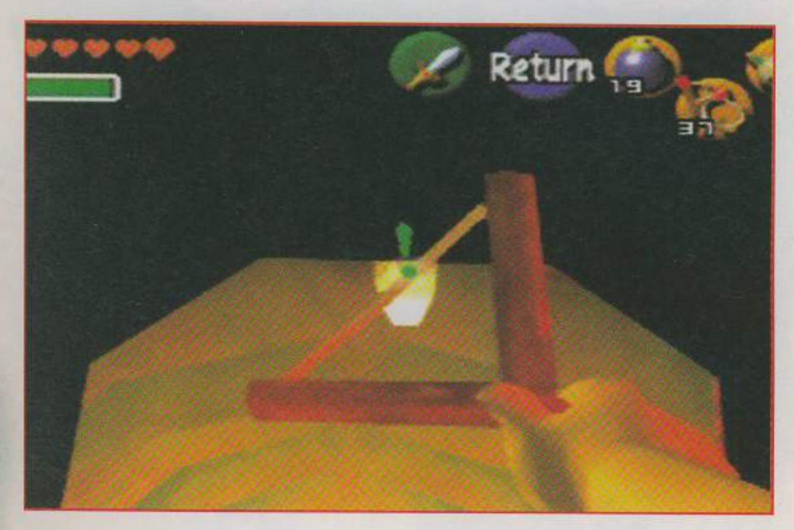
Vers la caverne de Glace

Grotte secrète

Vers la Fée de la Fontaine Zora

❶ Dans la gueule du loup

Propulsé à l'intérieur du ventre du Grand Jabu-Jabu, Link est rapidement bloqué par une membrane qui refuse de s'ouvrir. Avec son lance-pierres, il réussit à chatouiller la petite glotte au plafond et déclenche immédiatement l'ouverture du passage.

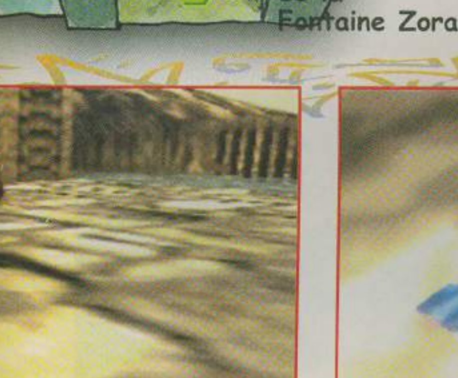


❷ La princesse Ruto

Link trouve facilement la princesse, mais celle-ci refuse tout net de le suivre et disparaît dans un trou. Sans elle, Link ne peut pas faire grand-chose dans le donjon. Il décide donc de partir à sa poursuite en sautant dans la même cavité.

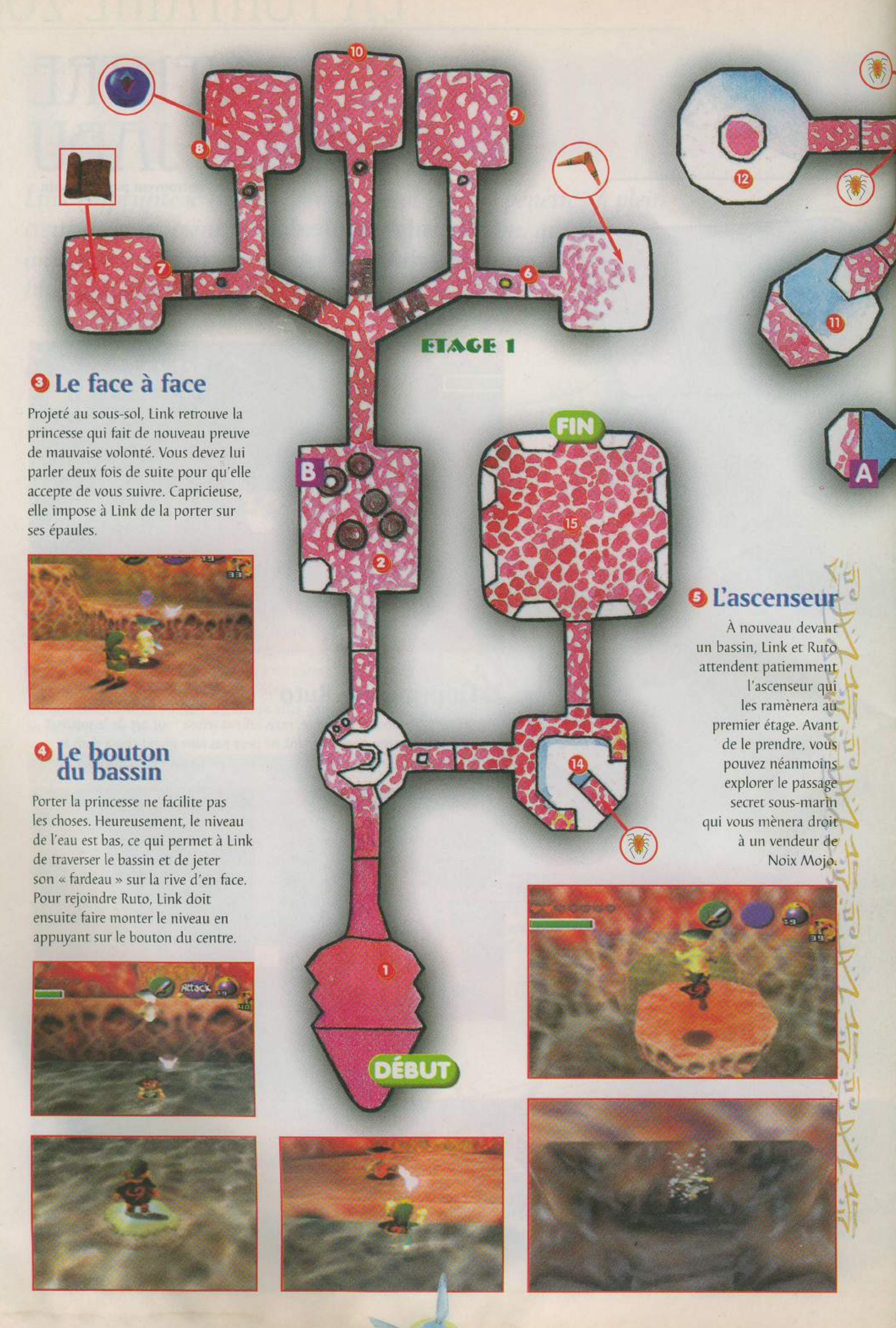












❸ Le face à face

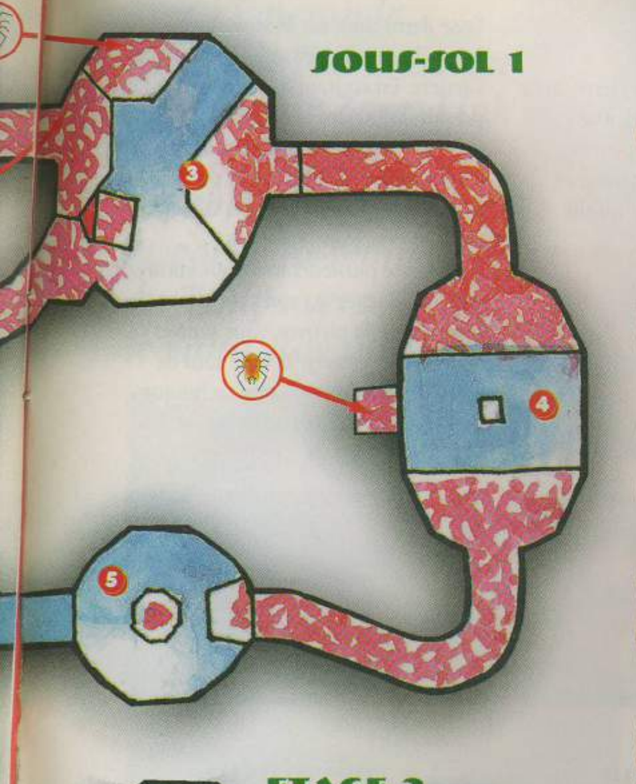
Projeté au sous-sol, Link retrouve la princesse qui fait de nouveau preuve de mauvaise volonté. Vous devez lui parler deux fois de suite pour qu'elle accepte de vous suivre. Capricieuse, elle impose à Link de la porter sur ses épaules.

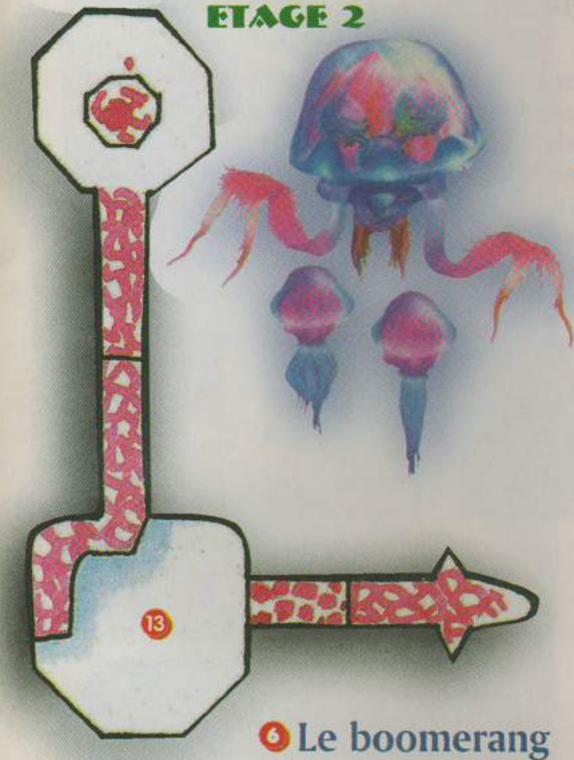
❹ Le bouton du bassin

Porter la princesse ne facilite pas les choses. Heureusement, le niveau de l'eau est bas, ce qui permet à Link de traverser le bassin et de jeter son « fardeau » sur la rive d'en face. Pour rejoindre Ruto, Link doit ensuite faire monter le niveau en appuyant sur le bouton du centre.

❺ L'ascenseur

À nouveau devant un bassin, Link et Ruto attendent patiemment l'ascenseur qui les ramènera au premier étage. Avant de le prendre, vous pouvez néanmoins explorer le passage secret sous-marin qui vous mènera droit à un vendeur de Noix Mojo.





Ennemis

Le ventre du Grand Jabu-Jabu regorge d'ennemis chargés d'électricité : Bulls d'O, Biris, Tailpasaran...etc. Au début, Link a tout intérêt à les éviter car son lance-pierres n'est pas assez puissant. Mais très vite, il trouve une arme efficace qui lui permet d'engager les combats en toute sécurité. Précis et d'utilisation illimitée, le boomerang vous sera indispensable pour tuer les ennemis ou pour récupérer des objets hors d'atteinte, tels que les symboles des araignées Skulltulas.



7 Le tentacule rouge



Link dépose Ruto sur le bouton pour le maintenir enfoncé et entre dans une salle avec un tentacule géant. Avec la touche Z et le boomerang, Link vise la partie étroite du corps gluant. Quand le tentacule se rétracte, avancez doucement vers le centre pour l'attirer. Dès qu'il redescend, lancez le boomerang et reculez immédiatement à l'abri sans attendre le retour du boomerang. Après plusieurs coups portés, l'étrange tentacule disparaît, laissant place à un coffre.



6 Le boomerang

Pour actionner le bouton qui commande la porte, il faut être deux. Toujours avec la princesse Ruto sur les épaules, Link marche sur le bouton et constate que leur poids est suffisant pour ouvrir la membrane. La salle semble vide, à l'exception de quelques poissons à l'allure étrange. En s'approchant d'eux avec la touche Z, Link les fait s'envoler. Sortant immédiatement son lance-pierres, il réussit sans mal à tous les éliminer et provoque ainsi l'apparition d'un coffre. Plus puissant que le lance-pierres et d'utilisation illimitée, le boomerang est une arme très efficace qui vous permet maintenant de détruire tous les ennemis électriques du donjon.





8 Le compte à rebours

En éliminant le tentacule rouge, Link a fait disparaître le liquide gluant qui bloquait l'entrée de cette salle. À l'intérieur, grâce à la touche Z à manier avec rapidité, tirez les bulls d'O les unes après les autres avant la fin du chrono et vous obtiendrez la boussole.



9 10 La fin de la zone

Link affronte deux derniers tentacules avec la même technique que précédemment.
En les détruisant, il supprime définitivement le liquide acide qui bloquait le trou au point B.



11 Le bloc rouge

En sautant par le trou (B), Link se retrouve à nouveau au sous-sol, mais sur la plate-forme surélevée. Si, avant de continuer, vous voulez gagner quelques rubis, allez briser les jarres dans la salle au point 11. Pour atteindre l'autre rive, il suffit de tirer sur le bloc rouge avec le boomerang.



12 Bigocto

Link emmène Ruto voir la pierre, mais quelques instants plus tard, il se trouve nez à nez avec une pieuvre géante. Lancez-lui le boomerang et éloignez-vous un peu pour qu'elle fasse demi-tour, car le seul moyen de la combattre est de l'attaquer par l'arrière. En courant à la corde tout près des pics, Link réussit peu à peu à rattraper la bête et lance à nouveau son boomerang. Une fois la pieuvre immobilisée, donnez-lui un violent coup d'épée, puis répétez la manœuvre plusieurs fois pour en finir avec elle. Sachez qu'après un choc frontal avec la pieuvre, vous pouvez vous relever et avoir la bête tout de suite à portée de tir. Cette technique vous fait perdre des cœurs de vie, mais elle est rapide.







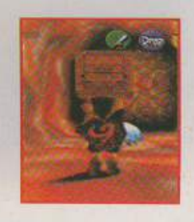
13 Au deuxième étage

Après le combat avec la pieuvre, Link se retrouve à un étage ne figurant pas sur la carte. Il utilise à nouveau le boomerang pour immobiliser les blocs rouges chargés d'électricité, puis continue son chemin jusqu'aux plates-formes au-dessus du vide. L'une d'entre elles le descend au premier étage.



14 Le mécanisme secret

Pour entrer dans cette salle, Link a eu la bonne idée de déposer une caisse sur le bouton commandant la porte. Une fois à l'intérieur, Il se retrouve de nouveau coincé. Tout en haut du pylône, en faisant face à la toile d'araignée, lancez votre boomerang pour toucher la glotte au plafond.





15 Barinade

Le big boss est une gigantesque anémone aussi puissante que vicieuse. Le secret est de tourner autour d'elle avec la touche Z pour éviter ses éclairs. Une fois ses tentacules touchés par le boomerang, l'anémone sort des méduses pour se protéger. Eliminez-les pour pouvoir atteindre le corps du monstre avec le boomerang. En fait de corps, il s'agit de son cerveau, et c'est là le point faible de votre adversaire. Dès que le cerveau est touché par un lancer, approchez rapidement pour lui donner de violents coups d'épée. En répétant la manœuvre plusieurs fois sans laisser aucun répit à l'anémone, Link triomphe et récupère enfin la dernière pierre.





Avec l'Émeraude Kokiri, le Rubis Goron et le Saphir Zora, Link est maintenant capable d'ouvrir la porte du temple du Temps vers le Saint Royaume.

LE TEMPLE DU TEMPS

Objets
L'Ocarina du Temps

À l'approche du château d'Hyrule, Link tombe nez à nez avec Zelda et le puissant Ganondorf. Dans sa fuite, la princesse lance un objet dans les douves du château. Il s'agit du fameux Ocarina que seul un héros du Temps peut utiliser. Link s'empresse d'aller le chercher avant que l'objet magique ne tombe entre des mains malfaisantes.







Le temple du Temps

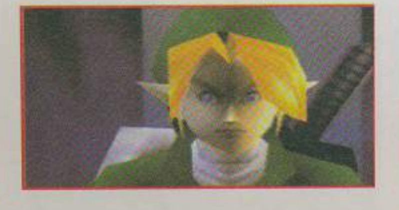
À l'intérieur du temple, devant le piédestal, Link joue le Chant du Temps que Zelda lui a appris par télépathie et ouvre ainsi les portes du Saint Royaume. Dans la pièce suivante, il sort l'Épée de Légende de son socle, libérant sans le vouloir des forces magiques puissantes.





Sept ans plus tard

Quelle surprise de se réveiller sept ans plus tard et de découvrir les nouveaux traits de Link. Le jeune Kokiri est devenu un adulte et porte maintenant le bouclier Hylien devant lui. Rauru, le sage du temple de la Lumière, lui demande de retrouver tous les médaillons du symbole de la Triforce, volés par Ganondorf.





La prochaine étape

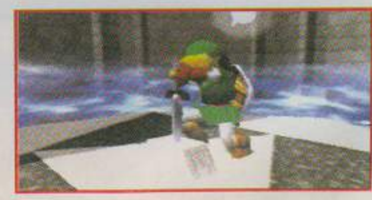
En quittant le temple, Sheik révèle à Link qu'il n'est pas encore suffisamment équipé pour affronter le prochain combat. Avant de vous rendre au temple de la Forêt, allez donc chercher ce qu'il vous faut au village Cocorico. Le monde d'Hyrule a bien changé...



Voyage dans le temps

En revenant ici après le temple de la Forêt, Link apprend le Chant de la Lumière et obtient la possibilité de retourner dans le passé. Vous pourrez le faire autant de fois que nécessaire, ce qui est bien pratique pour achever toutes les sous-quêtes en cours. Il est même parfois indispensable de le faire pour la quête principale.





LE BOSQUET SACRÉ

Après avoir récupéré le grappin au village Cocorico, Link prend le chemin de la forêt jusqu'au temple où Saria avait coutume de l'attendre. Autrefois gardés par des Pestes Mojo, les Bois Perdus regorgent maintenant de créatures terrifiantes.



Mido

Le chef du village Kokiri ne reconnaît pas Link adulte et lui barre le passage des Bois Perdus. Heureusement, la chanson de Saria est un excellent laisser-passer.



Le Menuet des Bois

Saria n'est pas au rendez-vous sur son tronc d'arbre habituel. À la place, Link rencontre Sheik qui lui enseigne le Menuet des Bois. À tout moment, vous pouvez maintenant vous téléporter ici.





La clé à l'extérieur du temple

Après avoir rencontré Sheik, Link utilise son grappin sur la branche d'arbre au-dessus de la plate-forme de pierre et se hisse ainsi tout en haut. Une fois devant l'entrée du temple, il décide d'explorer la végétation environnante et grimpe sur la vigne de droite. Du tronc d'arbre, il vise directement le coffre avec le grappin et réussit ainsi à l'atteindre pour récupérer la première clé du donjon.







Ennemis

Les Gardes géants

De taille impressionnante, les Gardes sont capables de charger avec puissance, ne laissant aucune chance à Link de s'en sortir. L'astuce, pour se débarrasser d'eux, est de leur envoyer un coup de grappin de face ou de côté quand ils ne chargent pas. Pour cela, l'idéal est de se cacher dans les recoins et de les tirer au moment où ils passent devant Link. Si vous voulez les suivre silencieusement, n'approchez jamais trop près d'eux. Pour éviter le chef des Gardes dans le couloir étroit menant au temple, avancez simplement en slalomant de gauche à droite afin d'éviter le souffle de sa massue.



LE TEMPLE DE LA FORÊT





Après avoir récupéré la petite clé à l'extérieur du temple, Link entre dans le gigantesque bâtiment à la recherche du premier sage retenu prisonnier par Ganondorf.

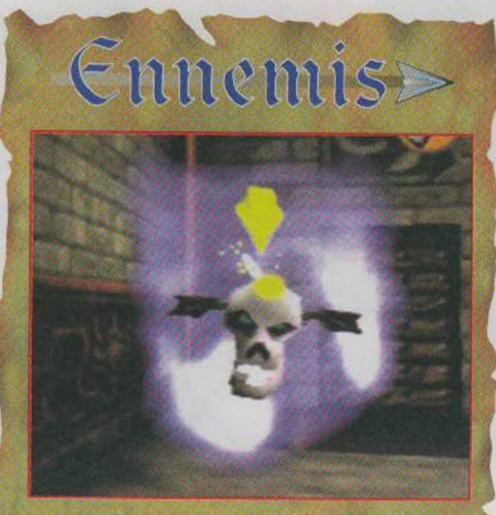


❶ Les Stalfos

Une autre clé attend Link dans cette salle, mais il lui faut d'abord combattre deux squelettes armés jusqu'aux dents. Le seul moyen de les toucher est de frapper au moment où ils baissent leur attaque. Entre chaque coup porté, brandissez le bouclier pour vous protéger de leurs épées, puis frappez à nouveau.



Ennemis



Les Tetdoss

Link rencontre fréquemment des squelettes entourés d'un nuage blanc. Une bonne technique consiste à les toucher une première fois avec le grappin pour supprimer leur protection, puis à donner rapidement un coup d'épée en attaque sautée. À la place du grappin, vous pouvez également brandir le bouclier. En se cognant simplement contre lui, les squelettes perdront également leur nuage de protection.



❸ ❹ Les balcons et le puits

En quittant la salle de la carte du donjon, Link débouche au balcon de la deuxième cour intérieure. Avec le grappin, il vise la cible en métal sur la terrasse voisine et se hisse ainsi jusqu'à un gros interrupteur. Le puits étant maintenant vide, Link descend au premier sous-sol récupérer une troisième clé d'argent. Dans la deuxième cour intérieure, Link avait remarqué un coffre et une Skulltula d'or sur l'autre rive. Pour y monter, il suffit de viser le coffre avec le grappin.









❷ La cour intérieure

Un gros bloc coince l'entrée vers la cour intérieure. Link remarque le symbole gravé sur la pierre et joue le Chant du Temps afin de déclencher l'ouverture du passage.

À l'intérieur de la cour, il escalade la vigne sur le mur de droite, après avoir éliminé deux araignées et évité une dernière hors d'atteinte de son grappin. Une fois en haut, Link découvre la carte du donjon.

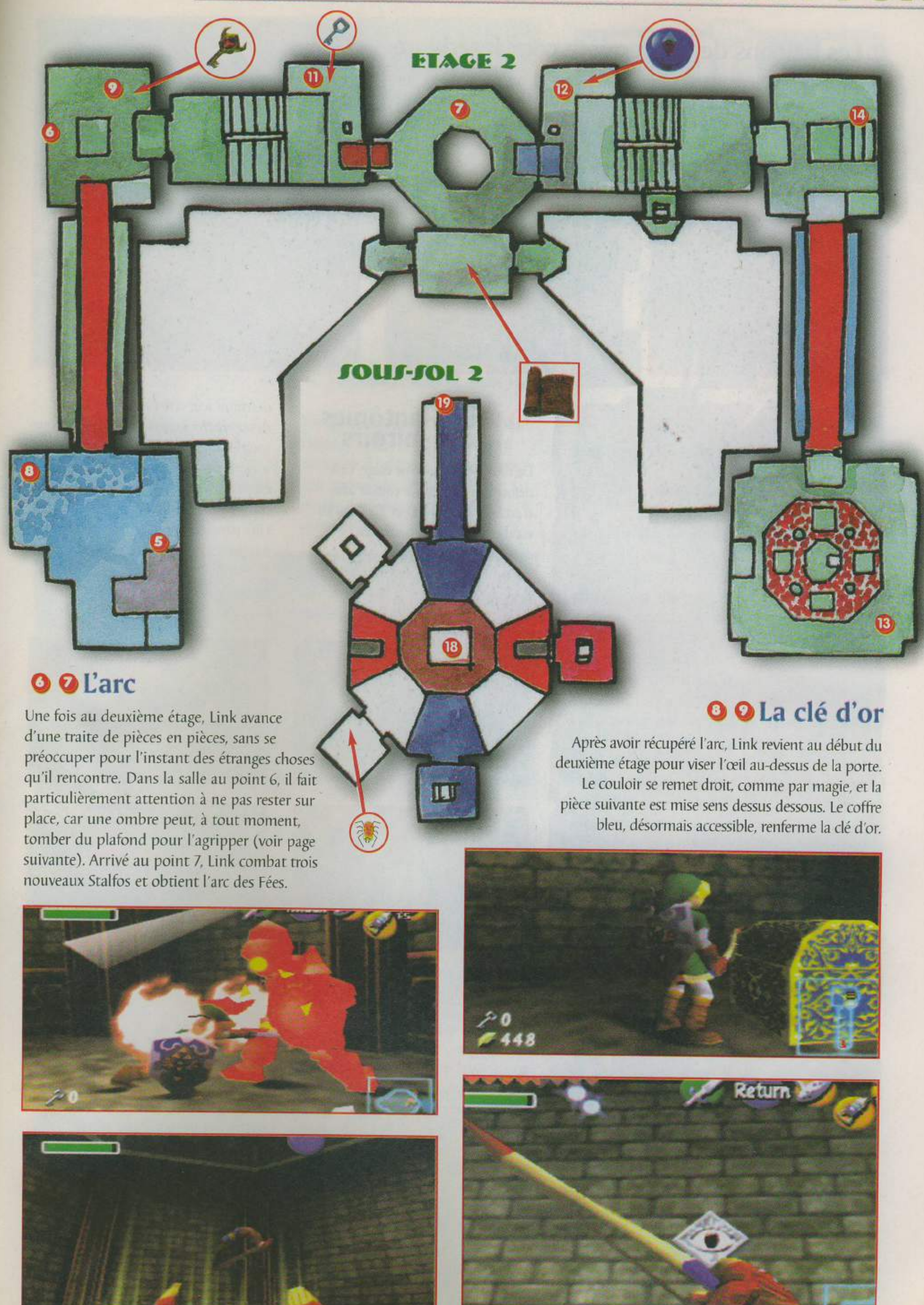






❺ Le labyrinthe des blocs

Pour monter au deuxième étage, Link déplace un gros bloc vert, puis un rouge en suivant les flèches peintes au sol. N'ayant pas toujours le recul pour les tirer, il est souvent contraint de faire des détours dans le labyrinthe de la pièce. À un moment, pour pousser le bloc rouge, vous serez même obligé de redescendre au niveau du vert, puis une fois là-bas, de trouver l'échelle qui vous ramène de l'autre côté du rouge.



6 7 L'arc

Une fois au deuxième étage, Link avance d'une traite de pièces en pièces, sans se préoccuper pour l'instant des étranges choses qu'il rencontre. Dans la salle au point 6, il fait particulièrement attention à ne pas rester sur place, car une ombre peut, à tout moment, tomber du plafond pour l'agripper (voir page suivante). Arrivé au point 7, Link combat trois nouveaux Stalfos et obtient l'arc des Fées.

8 9 La clé d'or

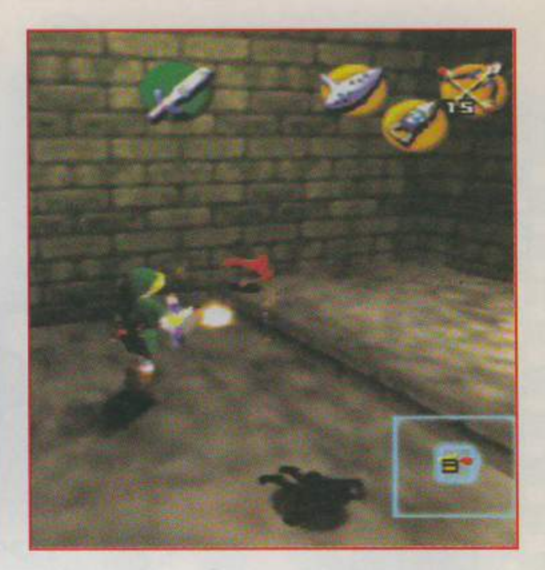
Après avoir récupéré l'arc, Link revient au début du deuxième étage pour viser l'œil au-dessus de la porte. Le couloir se remet droit, comme par magie, et la pièce suivante est mise sens dessus dessous. Le coffre bleu, désormais accessible, renferme la clé d'or.

⑩ Les balcons de la première cour intérieure

Après avoir récupéré la clé d'or, Link saute dans le trou au fond de la pièce (9) et débouche un peu plus tard sur les balcons de la première cour intérieure. Là-bas, dans l'une des pièces, il affronte Grossbaffe, une grande main particulièrement dangereuse. En mourant, elle se divise en trois morceaux qu'il est primordial de tuer rapidement. Zappez de l'un à l'autre avec la touche Z pour ne pas leur laisser le temps de se reconstituer. À la fin du combat, Link obtient une autre clé.







Ennemis

Les mains géantes

De grandes mains surgissent du plafond pour agripper Link et le jeter hors du temple, ce qui est particulièrement agaçant. Voici quelques conseils pour vous en débarrasser. Placez-vous face à une surface dégagée où vous pourrez courir sans être bloqué par un mur, puis attendez que l'ombre de la main descende sur Link. Quand le cercle d'ombre s'agrandit dangereusement autour de vous, avancez. Dès que Link quitte le cercle, retournez-vous immédiatement pour viser la créature avec la touche Z et tirer avant qu'elle ne remonte au plafond. Si vous possédez le Vent de Farore (pouvoir magique de la Fée de la Fontaine Zora), n'oubliez pas de créer un point de téléportation près de ces salles au cas où le combat tourne mal.



⑪ ⑫ Les fantômes des miroirs

De retour au deuxième étage, Link déforme à nouveau le couloir afin d'accéder au point 11 et 12. Dans les escaliers, d'étranges fantômes apparaissent sur les miroirs et disparaissent, sitôt que Link s'approche. Ce sont les esprits de la pièce principale du temple. En restant à bonne distance, détruisez leur reflet avec l'arc. Vous devez répéter l'opération jusqu'à ce que tous les miroirs soient détruits, l'ordre n'ayant pas d'importance. À la fin, les esprits se matérialisent et engagent le combat. Le bouclier brandi devant lui, Link pare leurs attaques invisibles et frappe dès que leur corps prend forme. En éliminant ces deux premiers esprits sœurs, Link obtient une petite clé et la boussole du donjon.









⑬ ⑭ L'œil de glace



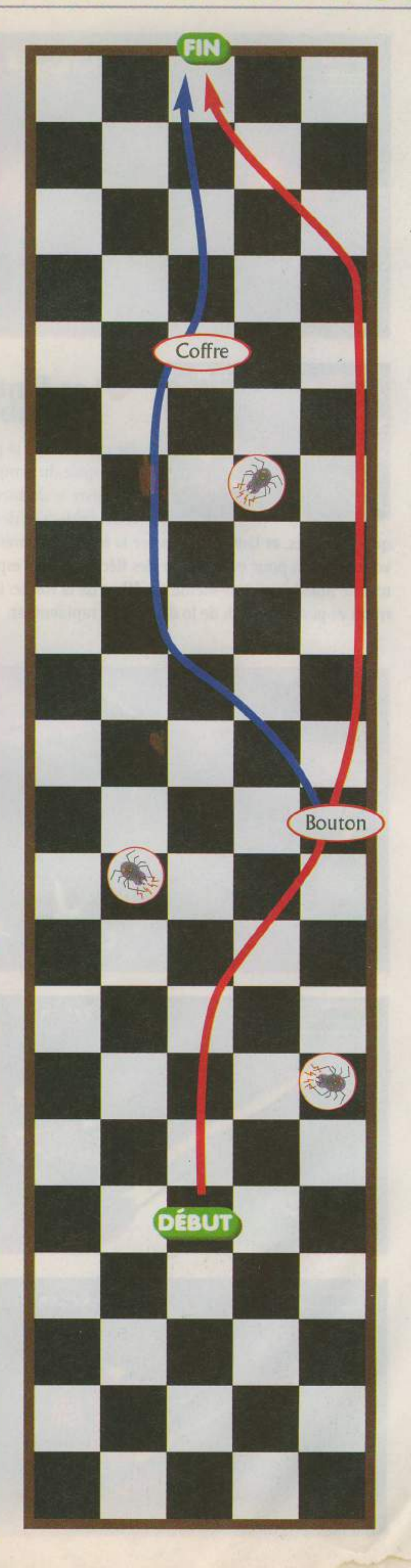


Pour faire fondre la glace, Link se place sur l'un des piliers rotatifs et vise la torche avec son arc. Quand celle-ci arrive dans l'alignement de l'œil, Link fait partir une flèche qui s'enflamme en chemin avant de se planter dans le bloc de glace. Si vous possédez le Feu de Din (pouvoir magique de la Fée du château d'Hyrule), vous n'avez pas besoin de procéder à toute cette manœuvre. Une fois dégivré, l'œil permet à Link de déformer le couloir et de faire apparaître un trou au point 14.









⑮ Le damier

Link peut traverser le damier en faisant une seule pause à l'endroit du bouton, à condition de passer le plus loin possible des araignées (itinéraire rouge). Si vous souhaitez vous arrêter au coffre et récupérer quelques flèches, choisissez l'itinéraire bleu.

⑯ Le puzzle

Le troisième esprit attend Link dans cette salle. En tirant sur le reflet dans le miroir, des blocs de puzzle tombent du plafond, obligeant Link à reconstituer l'image du fantôme dans un temps limité. L'un des cinq blocs ne sert à rien, mais il se repère facilement grâce à sa couleur foncée. Quand Link réussit, il affronte le fantôme de la même façon que ses sœurs.













⑰ Les fantômes dédoublés

De retour dans la pièce principale du temple, Link découvre le dernier esprit. Mais celui-ci se dédouble en quatre images, et Link doit toucher la bonne. De préférence avec votre grappin pour économiser des flèches, visez l'esprit qui tourne une fois sur lui-même au début de la ronde. Ce détail le trahit et permet à Link de le débusquer rapidement.



⑱ La salle des piliers



Après avoir combattu l'ensemble des esprits, Link descend au deuxième sous-sol par l'ascenseur de bois. En poussant les piliers d'un cran dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, Link découvre l'entrée d'une pièce avec un interrupteur. Il recommence l'opération trois fois et trouve au total deux autres interrupteurs et un coffre.





⑲ Le fantôme de Ganondorf

Le big boss n'est autre que Ganondorf, ou plutôt son fantôme (sinon le combat ne serait pas aussi facile !). La meilleure technique pour le combattre est la suivante : placez-vous sur l'une des petites flèches entre les tableaux et visez le centre de la pièce car Ganondorf utilise toujours le même trajet. Cela ne sert à rien de bouger l'arc si vous avez bien repéré le point exact de son passage. Comme il est rapide, vous devez anticiper le lancer de la flèche et tirer dès que vous entendez le bruit caractéristique indiquant qu'il sort d'un tableau. Au bout de quelques flèches, Ganondorf est désarçonné, mais il vole et reste hors d'atteinte. Le seul moyen de le battre est de lui renvoyer ses boules d'énergie avec votre épée. Quand il entâme un mouvement circulaire avec sa lance, c'est le moment de vous préparer. N'utilisez pas trop tôt votre épée et attendez de voir la boule d'énergie. Si lui-même réussit à vous la renvoyer (ce qui arrive quasiment à tous les coups quand il est trop loin de Link), il vaut mieux vous protéger avec le bouclier car Ganondorf est très fort au ping-pong. Dès qu'il est touché, ruez-vous sur lui en profitant de sa faiblesse. Au bout de plusieurs attaques réussies, Link triomphe enfin du fantôme de Ganondorf.





La suite de l'aventure dans le prochain numéro de *64Player* fin janvier


MAINTENANT SUR N64
NINTENDO64
LES MICRO MANIAQUES DEBARQUENT SUR 64!
THE ORIGINAL
Micro Machines
SCALE MINIATURES
64 TURBO
COURSES ENDIABLEES POUR 1 A 8 JOUEURS
• Jouable à 8 en simultané
• 32 véhicules équipés d'armes redoutables
• 48 circuits dans 8 environnements étonnants
• Une rapidité et une fluidité décoiffantes
• Compatible avec le Kit Vibration N64
Codemasters
© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. Micro Machines is a registered trademark owned by Galoob Toys Inc. Codemasters is using the Micro Machines mark for this product, pursuant to a license. Codemasters is not affiliated to Galoob Toys Inc.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.